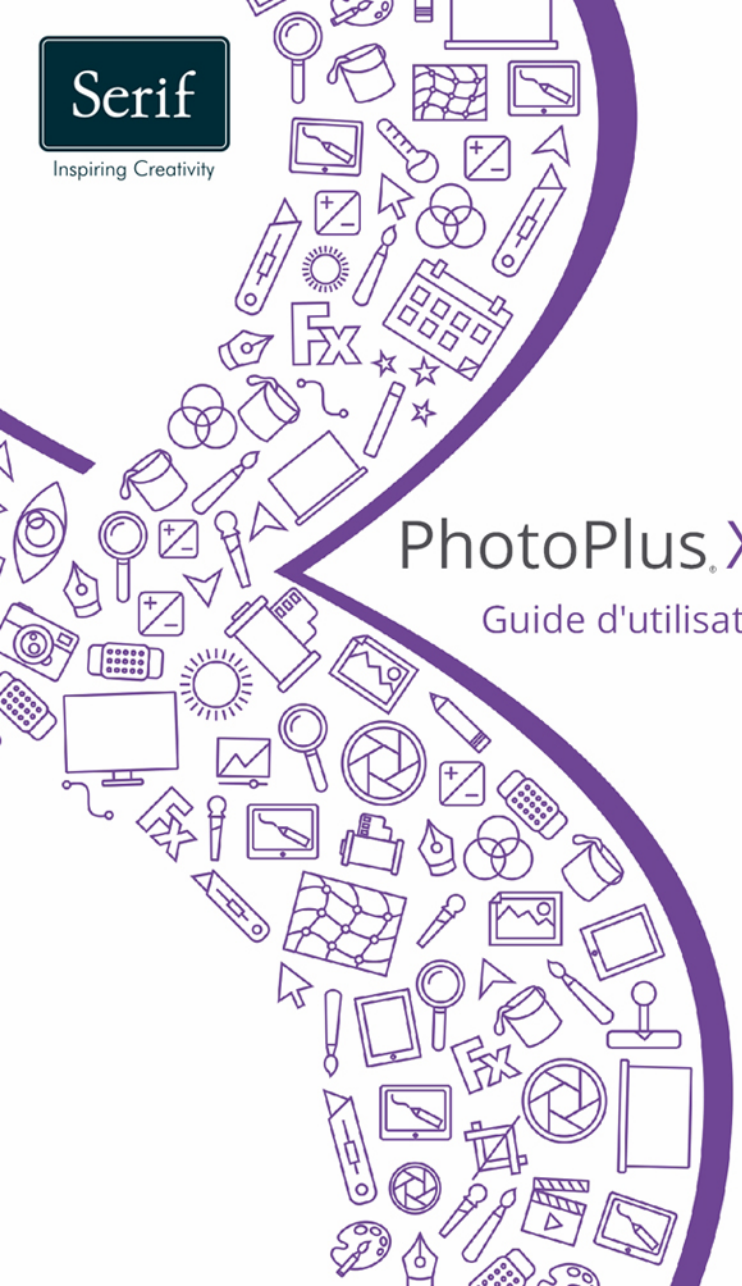
Serif

Inspiring Creativity



PhotoPlus® X8

Guide d'utilisation

Table des matières

1. Bienvenue 1

Bienvenue 3

Nouvelles fonctions 4

Installation 8

2. Ouvrir, enregistrer et organiser 11

Assistant de démarrage 13

Créer un document 16

Ouvrir un fichier existant 19

Enregistrer un fichier 22

Utiliser des plugins 24

Organiser des photos 25

3. Calques, masques et fusion 27

Introduction aux calques 29

Régler l'opacité et la transparence 35

Utiliser des masques 37

Utiliser les modes de fusion 42

4. Appliquer des réglages à l'image..... 45

Introduction aux réglages d'image 47
Présentation : régler les couleurs de l'image 48
Utiliser des calques de réglage 52
Ajuster les images Raw..... 55
Correction de l'objectif..... 59
Utiliser PhotoFix 62

5. Ajouter des effets d'image..... 69

Présentation : Appliquer des effets spéciaux 71
Utiliser des calques de filtre 72
Utiliser la Galerie de filtres..... 77
Appliquer des effets de calque 2D 81
Appliquer des effets de calque 3D 83
Utiliser le Studio de déformation..... 84

6. Manipuler des images..... 89

Effectuer une sélection..... 91
Modifier la taille de l'image et du canevas..... 94
Redresser une photo..... 98
Recadrer une image 100
Symétrie et rotation 109
Utiliser le Studio de découpe 111

7. Peinture, dessin et texte 115

Peinture et pinceaux 117
Effacer 119
Remplir une zone 122
Cloner une zone 128
Tracer et modifier des lignes et des formes 129
Créer et éditer du texte 140

8. Couleur et niveaux de gris 145

Choisir des couleurs 147
Modes colorimétriques 153

9. Imprimer et exporter 155

Impression 157
Exporter dans un autre format de fichier 163

10. Annexes 165

Contacter Serif 167
Crédits 167

Bienvenue

Bienvenue

Bienvenue dans **PhotoPlus X8** de **Serif**, plus que jamais, le meilleur programme de création et de retouche d'images pour les passionnés comme pour les débutants en photographie, aussi bien les particuliers que les écoles, les organisations ou les sociétés en développement. PhotoPlus est le logiciel numéro un dans le domaine de la retouche de photos et de d'images, que ce soit pour Internet, des supports multimédia, l'impression ou l'archivage.

PhotoPlus dispose de toutes les fonctions dont vous avez besoin : de l'importation ou de la création d'images et d'animations, en passant par la manipulation de couleurs, le réglage d'images, l'application d'effets de filtre, etc., jusqu'à l'exportation finale. La prise en charge intégrée de modèles les plus récents de scanner et d'appareil photo facilite le traitement de vos photos personnelles, au format JPG ou sous forme d'images Raw brutes.

PhotoPlus propose également un développement informatisé performant après la prise à l'aide de l'**Importation Raw**, dans lequel vous pouvez contrôler la balance des blancs et l'exposition de vos images Raw, et effectuer une récupération des tons clairs "éclatés". Pour les corrections et réglages d'images, les effets de filtre (notamment de superbes effets artistiques) ou les découpes de calques, essayez la **Correction de l'objectif**, **PhotoFix**, la **Galerie de filtres** ou le **Studio de découpe**, respectivement. Vous disposez également d'une impressionnante palette de réglages autonomes et d'outils de retouche avancés grâce auxquels vous pourrez tirer le meilleur parti de vos images.

PhotoPlus et PhotoStack : une puissante combinaison

PhotoPlus s'occupe de toutes vos tâches de création et de retouche d'image. Toutefois, si vous souhaitez également gérer votre collection de photos, d'images numérisées, etc., vous pouvez utiliser **PhotoStack**. Avec ce programme, vous pourrez tout de même continuer à modifier des photos dans PhotoPlus à la demande.

Enregistrement

N'oubliez pas d'enregistrer votre copie du logiciel à l'aide de l'**Assistant d'enregistrement**, dans le menu **Aide**. Vous serez ainsi informé(e) des nouveaux développements et des mises à jour à venir.

Nouvelles fonctions

Prise en charge des hautes résolutions
La sélection automatique de boutons, commandes et menus esthétiques et de taille adaptée contribue à la mise à l'échelle des écrans Windows. Ainsi, la présentation de PhotoPlus X8 est plus claire que jamais, que ce soit sur les écrans très haute résolution, les écrans à distance, ou pour les malvoyants.

Aperçus ultrarapides de filtres multifils
Un nouveau moteur vous offre des performances exceptionnelles pour l'aperçu et l'application des filtres.

Outil Pipette avec de multiples échantillonneurs (voir p. 150)
L'outil vous permet d'ajouter et de positionner des échantillonneurs à divers emplacements de votre image. Idéal comme référence de couleur pour une conception en continu.

Onglet Infos
L'onglet indique les valeurs de couleur à la position actuelle du pointeur et d'un ou plusieurs échantillonneurs. Les coordonnées X/Y du pointeur sont également indiquées.

Ajustement de photos
Recadre votre image en éliminant les zones transparentes sur le bord de l'image.

Photos insérées
Ajoutez directement des photos supplémentaires à votre document sur un **calque de filtre non destructif**. Cela vous offre une flexibilité totale lorsque vous appliquez des réglages et des effets — les photos peuvent être remplacées tout en laissant le réglage/effet intact. Avec l'option de mise à l'échelle de l'image, cette fonction est idéale pour introduire un contenu photo supplémentaire, tel que des superpositions transparentes, des textures, etc.

Commandes et réglages professionnels

Recadrage basé sur les pixels (voir p. 104)
Les concepteurs Web peuvent à présent définir les zones de recadrage en pixels.

Réglage Transférer la couleur pour la correspondance des couleurs (voir p. 48)
Parfait pour faire concorder les couleurs de différents calques, ou pour compléter et harmoniser les couleurs de plusieurs documents.

Outils pipettes TSI
Le réglage TSI propose à présent les pipettes Ajouter la couleur et Enlever la couleur.

Prise en charge des plugins 16 bits/canal
Des plugins 16 bits/canal compatibles PhotoShop sont désormais disponibles nativement, tandis que votre document est en mode 16 bits/canal.

Effets créatifs

Modes de fusion supplémentaires (voir p. 42)
Les modes Densité + linéaire et Lumière linéaire complètent la gamme existante de modes de fusion.

Flou de surface plus rapide
Auparavant disponible uniquement dans la **Galerie de filtres**, ce filtre peut maintenant être appliqué via la commande **Effets/Flou**. Le filtre applique un flou sans affecter les contours de l'image.

Éliminer la frange pour supprimer les bords de pixels
Une option pratique de cache permettant d'éliminer les pixels indésirables sur le bord du contenu de calque collé.

D'autres effets sont disponibles en mode Lab ou 16 bits/canal

Ajouter du bruit
Le filtre Ajouter du bruit prend à présent en charge le **bruit de chrominance** et le bruit monochrome.

Ergonomie et autres améliorations

La boîte de dialogue Nouveau calque propose une option "Remplissage avec couleur neutre", parfaite pour augmenter ou réduire la densité de façon non destructive lorsque vous retouchez des tons.

La gomme d'arrière-plan fonctionne avec tous les modes colorimétriques et présente désormais un curseur en forme de réticule.

Le bouton d'activation/désactivation du verrouillage des majuscules vous permet d'activer le curseur d'un pinceau de précision.

L'importation PSD inclut à présent les superpositions de couleurs.

PhotoPlus prend maintenant en charge les unités de document en millimètres.

La fonction Plage de couleurs (pour les sélections basées sur les couleurs) fonctionne à présent sur tous les calques.

Installation

La procédure d'installation de PhotoPlus est différente selon que vous disposez d'une version sur disque ou téléchargeable.

Vous pouvez installer votre nouvelle version en plus des version précédentes et les utiliser indépendamment.

Les versions 32 ou 64 bits de PhotoPlus X8 doivent être installées sur des ordinateurs correspondants.

Procédure d'installation (disque)

- Insérez le disque acheté dans votre lecteur de disque.
    - Si le démarrage automatique du lecteur est activé, la procédure d'installation est lancée automatiquement. Suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran.

      - ou -

    - Si le démarrage automatique ne lance pas l'installation, parcourez le disque du programme et double-cliquez sur **autorun.exe**.

Procédure d'installation (téléchargement)

- Sur serif.com, une fois connecté à votre compte Serif, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour procéder au téléchargement.

Configuration requise

Minimum:

- PC* Windows avec lecteur de DVD et souris
- Système d'exploitation :
  Microsoft Windows® 10 (32 ou 64 bits)
  Windows® 8 (32 ou 64 bits)
  Windows® 7 (32 ou 64 bits)
  Windows® Vista (32 ou 64 bits)
  Windows® XP SP3 (32 bits)
- Mémoire PC :
  512 Mo de RAM (1 Go de RAM pour les systèmes 64 bits)
- Espace disque dur (programme PhotoStack non inclus) :
  340 Mo d'espace disque disponible pour l'installation depuis un support physique (et un lecteur DVD)
  700 MB d'espace disque disponible pour

---

* Le processeur principal doit prendre en charge les instructions SSE2.

l'installation depuis un téléchargement (espace supplémentaire requis pendant l'installation)

- Résolution d'écran 1024 x 768 (échelle de 100%)
  Résolution d'écran 1280 x 960 (échelle de 125 %)
  Résolution d'écran 1536 x 1152 (échelle de 150 %)
  Résolution d'écran 2048 x 1536 (échelle de 200 %)

Recommandé :

- Des ressources de disque et mémoire supplémentaires sont nécessaires pour modifier les images complexes et/ou de grande taille
- Pour profiter pleinement des améliorations de la version X8, un processeur multicœur, la version 64 bits de Windows 8/7/Vista, et 3 Go de RAM minimum sont recommandés

Facultatif :

- Imprimante compatible Windows
- Scanner et/ou appareil photo numérique (compatible TWAIN/WIA)
- Tablette graphique
- Compte et connexion Internet requis pour les mises à jour de produits et l'accès aux ressources en ligne

Ouvrir, enregistrer et organiser

Assistant de démarrage

Dès l'installation terminée, vous pouvez commencer à travailler avec PhotoPlus.

- Sous Windows Vista/7 : L'installation ajoute un élément **Serif PhotoPlus X8** dans le sous-menu **(Tous les) Programmes** du menu **Démarrer** de Windows. Utilisez le bouton **Démarrer** de Windows pour dérouler le menu, puis cliquez sur **Tous les programmes**, enfin sélectionnez **Serif PhotoPlus X8**.

- Pour Windows 8 : La routine d'installation ajoute l'élément **Serif PhotoPlus X8** sur le Bureau ainsi que dans l'écran de démarrage. Double-cliquez sur l'icône PhotoPlus sur le Bureau, ou cliquez sur la case PhotoPlus dans l'écran de démarrage.

Au lancement, l'Assistant de démarrage s'affiche, offrant différentes fonctionnalités de PhotoPlus.

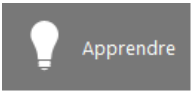
Les options peuvent être décrites de la manière suivante :

La page d'accueil par défaut vous tient informé des promotions Serif et présente des articles (didacticiels, etc.). Vous pouvez aussi visionner la vidéo de présentation et de démarrage rapide de PhotoPlus.

Pour accéder aux images et fichiers PhotoPlus ou créer des fusions photos HDR et des images numérisées.

Crée une image de toutes pièces.

Ouvre **PhotoStack** pour gérer et filtrer des photos pour PhotoPlus.



Pour accéder aux didacticiels vidéo/papier en ligne, à l'aide, aux trucs et astuces, etc. — le tout via un flux actualisé que vous pouvez filtrer. L'aide du produit et le manuel d'utilisation électronique de PhotoPlus X8 sont également fournis.

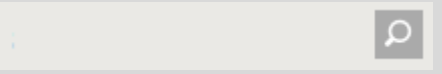
Pour accéder à l'actualité des différents produits et de la société, et à des annonces de produits, grâce au flux d'actualités de Serif.

Chaque fois que vous utilisez l'Assistant de démarrage, les boutons Apprendre ou Actualités indiquent le nombre de nouveaux articles à consulter (le cas échéant). Ce nombre diminuera à mesure que vous lirez les articles dans le volet Apprendre ou Actualités. Si de nouveaux articles sont disponibles, ils seront indiqués lors de votre prochaine ouverture de l'Assistant de démarrage.

La miniature de tout nouvel article non lu sera accompagnée d'un indicateur "nouveau" dans le volet Apprendre ou Actualités.

Si vous cliquez sur un nouvel article, l'indicateur "nouveau" est remplacé par un indicateur "lu".

N'oubliez pas d'utiliser le champ de recherche par mot clé situé en haut à droite de l'Assistant de démarrage.



Cet outil est incroyablement performant pour filtrer les noms de fichiers, les articles didactiques ou les articles d'actualités.

Pour accéder à l'Assistant de démarrage lorsque PhotoPlus est déjà ouvert, sélectionnez **Assistant de démarrage** dans le menu **Fichier**.

Créer un document

Pour créer une image (via l'Assistant de démarrage) :

1. Ouvrez PhotoPlus pour afficher l'Assistant de démarrage.

   - ou -

   Sélectionnez **Assistant de démarrage** dans le menu **Fichier** (lorsque vous avez déjà commencé à travailler).

2. Sélectionnez **Nouvelle image**.

3. Dans la boîte de dialogue Nouvelle image, vous pouvez :

    i. Si vous souhaitez utiliser une taille **prédéfinie**, sélectionnez une **Catégorie** dans la liste déroulante. Les noms donnés aux catégories dépendent de la finalité de l'image ou de l'animation. Prenez la catégorie Photo pour ouvrir une zone de travail au format photo.

    ii. Sélectionnez une **Taille** de zone de travail dans la liste déroulante.

    - ou -

    - Si vous souhaitez utiliser une taille personnalisée, entrez une **Largeur** et une **Hauteur**. Si les dimensions ne sont pas standard, la liste déroulante Taille affiche Personnaliser. Pour réutiliser ultérieurement cette taille, enregistrez-la en sélectionnant la commande **Ajouter la taille** (en appuyant sur le bouton ▼).

Même si vous pouvez redimensionner la **taille de la zone de travail** par la suite, (largeur x hauteur), il est généralement judicieux de prévoir une taille supérieure dès le départ.

4. (Facultatif) Ajoutez la **Résolution** de votre fichier image. Conserver la résolution telle quelle si vous êtes certain(e) d'avoir besoin d'une autre valeur.

5. (Facultatif) Sélectionnez un **Mode colorimétrique**, RVB, Lab ou Niveaux de gris.

6. (Facultatif) Sélectionnez une **Profondeur de couleur** de 16 bits par canal pour les projets nécessitant un plus grand degré de détail en termes de couleurs. Sinon, une profondeur de couleur de 8 bits/canal est utilisée par défaut.

7. (Facultatif) Sélectionnez un type d'**arrière-plan** dans la liste déroulante correspondante.

    - Si vous dessinez une image de toutes pièces, sélectionnez le Blanc.
    - Vous pouvez également sélectionner une couleur d'arrière-plan, pour utiliser la couleur d'arrière-plan sélectionnée indiquée sous l'onglet Couleur.
    - Si vous créez une animation, Transparent est souvent idéal.

8. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Pour créer une image ou une animation (lorsque vous avez déjà commencé à travailler) :

1. Cliquez sur le bouton **Nouveau** dans la barre d'outils **Standard**.

2. Dans la boîte de dialogue Nouvelle image, sélectionnez la taille de votre zone de travail et cochez **Animation** pour créer une animation. Ne cochez pas l'option si vous souhaitez créer une image.

3. Cliquez sur **OK**. La nouvelle image s'ouvre dans une fenêtre distincte.

Ouvrir un fichier existant

L'Assistant de démarrage permet d'ouvrir les images récemment ouvertes dans PhotoPlus ou de parcourir le système pour en ouvrir d'autres. PhotoPlus prend en charge tous les formats standard pour les graphiques imprimables et destinés au Web, ainsi que le format natif du programme .SPP, les fichiers PSD d'Adobe Photoshop et les fichiers PSP de Paint Shop Pro.

Vous pouvez ouvrir les fichiers Raw dans une boîte de dialogue Importation Raw, depuis laquelle vous pouvez appliquer un réglage à l'image "non développée" avant de l'ouvrir. Voir Régler les images Raw dans l'aide de PhotoPlus. De la même façon, vous pouvez à tout moment ouvrir des images HDR intermédiaires dans une boîte de dialogue, afin d'ajuster le résultat de votre fusion.

Une fois votre projet créé et enregistré en tant que fichier PhotoPlus, vous pouvez l'ouvrir à partir de l'Assistant de démarrage.

Ouvrir une image

1. Ouvrez PhotoPlus pour afficher l'Assistant de démarrage initial.

   - ou -

   Sélectionnez **Assistant de démarrage** dans le menu **Fichier** (lorsque vous avez déjà commencé à travailler).

2. Sélectionnez **Ouvrir**.
3. Sélectionnez **Toutes les images** dans le volet Parcourir mon ordinateur.
4. Dans la boîte de dialogue, recherchez et sélectionnez votre fichier, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Ouvrir un projet PhotoPlus enregistré

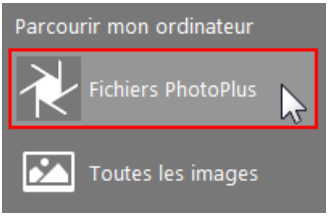
1. Ouvrez PhotoPlus pour afficher l'Assistant de démarrage initial.
2. Sélectionnez **Ouvrir**.
3. Plusieurs options sont possibles :

   i. Pour les fichiers (et images) PhotoPlus ouverts récemment, sélectionnez une miniature dans le volet principal.

   ii. La photo s'ouvre dans votre espace de travail.

- ou -

i. Pour tout autre projet enregistré précédemment, sélectionnez **Fichiers PhotoPlus** dans le volet Parcourir mon ordinateur.



ii. Dans la boîte de dialogue, recherchez et sélectionnez votre fichier, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Pour ouvrir une photo (sans l'Assistant de démarrage) :

- Cliquez sur le bouton **Ouvrir** dans la barre d'outils **Standard**.

Enregistrer un fichier

La procédure pour **enregistrer** un fichier dépend du type de fichier sur lequel vous travaillez, de l'état du fichier et du type de fichier que vous voulez enregistrer.

Pour enregistrer vos images PhotoPlus (.spp) :

- Cliquez sur le bouton **Enregistrer** de la barre d'outils **Standard**.

  - ou -

  Pour sauvegarder le fichier sous un autre nom ou à un autre emplacement, choisissez **Enregistrer sous** dans le menu **Fichier**. La barre de titre est alors actualisée.

La procédure d'enregistrement est légèrement plus compliquée pour les images retouchées car PhotoPlus vous aide à décider si vous souhaitez ou non conserver les informations de projet ajoutées à l'image originale.

Pour enregistrer une image ouverte :

- Si vous avez uniquement modifié le calque d'arrière-plan sans ajouter de calques, de masques ou de tracés, vous pouvez enregistrer (sans que le programme vous pose de question) l'image modifiée sous son nom actuel (affiché dans la barre de titre de la fenêtre) en cliquant sur l'une des

options d'**enregistrement**. Les changements sont inclus dans l'image.

- ou -

- Si vous avez ajouté des calques, des masques ou des tracés à votre image, lorsque vous cliquez sur une option d'**enregistrement**, le programme vous demandera si vous souhaitez conserver les informations de projet.
    - Dans la boîte de dialogue, cliquez sur **Oui** pour enregistrer vos informations de projet (sous forme de fichier .SPP).

      - ou -

      cliquez sur **Non** pour enregistrer une image aplatie (sans calques).

Pour rétablir un fichier image :

- Exécutez la commande **Fichier/Version précédente**. La dernière version enregistrée de votre image s'affiche.

Utiliser des plugins

PhotoPlus prend en charge les filtres plugins non automatiques 8 bits et 16 bits compatibles avec Adobe Photoshop (p. ex., Topaz Clean et Filter Forge), qui, s'ils sont enregistrés dans votre dossier de plugin PhotoPlus, apparaîtront dans le menu **Effets**.

Les plugins 32 bits s'exécuteront uniquement sur les systèmes d'exploitation 32 bits où PhotoPlus est installé par défaut en mode 32 bits ; de la même façon, les plugins 64 bits s'exécuteront uniquement sur les systèmes 64 bits. Pour utiliser un plugin 32 bits sur système 64 bits, installez PhotoPlus X8 32 bits à l'aide du fichier setup.exe présent dans le dossier racine d'installation du produit.

Pour appliquer un filtre plugin :

- Sélectionnez-le dans le menu **Effets/Filtres de plugin**. L'effet est immédiatement appliqué ou la boîte de dialogue du plugin s'affiche.

Organiser des photos

PhotoStack est une puissante application de gestion de photos, qui sert de point de lancement à vos photos. À partir de votre collection de photos, vous pourrez effectuer diverses opérations de **gestion** et de **filtrage**.

Pour démarrer PhotoStack :

1. Ouvrez PhotoPlus pour afficher l'Assistant de démarrage.
2. Sélectionnez **PhotoStack**.

   PhotoStack se lance sous forme d'application distincte.

   - ou -

   Dans la barre d'outils **Standard**, sélectionnez **PhotoStack**.

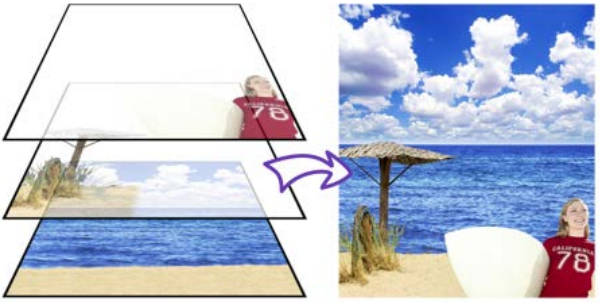
Une fois PhotoStack lancé, appuyez sur la touche **F1** si vous voulez consulter l'aide de PhotoStack.

PhotoStack constitue un point de départ idéal pour retoucher des photos dans PhotoPlus. Pour modifier vos photos directement dans PhotoPlus à partir de PhotoStack, cliquez sur **Modifier dans PhotoPlus** dans le menu **Édition** (ou choisissez l'option d'un clic droit sur une photo choisie).

Calques, masques et fusion

Introduction aux calques

Si vous considérez encore vos photographies comme de plates illustrations de livre ou comme de simples impressions, le concept de **calques d'image** peut vous paraître un peu complexe. Ces derniers constituent pourtant l'une des fonctionnalités les plus puissantes de PhotoPlus, vous permettant d'ajuster et de manipuler vos photos de diverses façons dans un environnement non destructif.



Concevez les calques comme des feuilles transparentes sur lesquelles vous pouvez ajouter des réglages, des filtres d'effets, des traits de pinceau, ou encore des images, des formes et du texte pour composer une image parfaite.

Types de calques

Dans une image type de PhotoPlus, par exemple une photographie numérisée, un fichier image que vous venez de créer ou un fichier bitmap standard, il existe un calque, se comportant comme une image "plate" classique. Il s'agit du

Calque d'arrière-plan, que vous pouvez imaginer peint sur une surface opaque et avec une couleur unie.

Vous pouvez créer autant de calques que vous le souhaitez. Chaque nouveau calque est superposé sur le calque actif. Vous pouvez visualiser et manipuler les calques à l'aide de l'onglet Calques. Ces calques supplémentaires sont qualifiés de **calques standard** pour les distinguer du calque d'arrière-plan. Les calques standard sont comparables à des feuilles transparentes à travers lesquelles apparaissent les calques du dessous.

Il existe d'autres types de calques dans PhotoPlus :

- Les **Calques de forme** sont conçus spécialement pour conserver les lignes ou des formes dessinées (y compris les Formes pleines modifiables) et les séparer des autres calques afin de pouvoir les modifier à tout moment. (Voir Tracer et modifier des lignes et des formes ; p. 129)

- Les **Calques de texte** fonctionnent comme les calques de forme, mais leur usage est réservé au texte. (Voir Créer et éditer du texte ; p. 140)

- Les **Calques de remplissage** contiennent un remplissage dégradé ou de couleur unie que vous pouvez modifier.

- Les **Calques de réglages** appliquent des réglages correctifs aux calques sous-jacents. (Voir Utiliser des calques de réglage ; p. 52)

- Les **Calques de filtre** ressemblent beaucoup aux calques standard, à ceci près que vous pouvez utiliser un ou plusieurs effets de filtre sans modifier définitivement le contenu du calque. Vous gardez donc une parfaite maîtrise des effets. (Voir Utiliser des calques de filtre ; p. 72)

Pour le moment, nous nous intéresserons aux calques d'arrière-plan et aux calques standard.

Les pixels du calque d'arrière-plan sont toujours opaques, tandis que sur les calques standard, leur opacité (ou leur transparence, ce qui revient au même) peut varier.

Sélections et calques

À de rares exceptions près, vous ne pourrez utiliser qu'un seul calque à la fois, cliquez sur un calque de l'onglet Calques pour l'activer et le modifier. Les outils et les commandes affectent généralement le calque actif tout entier. Toutefois, si une sélection a été effectuée, les outils et commandes se limitent aux pixels situés dans la sélection.

Les sélections sont indépendantes des calques. Elles n'incluent pas vraiment un contenu d'image ; elles décrivent simplement une zone avec des limites. Ainsi, si votre image comporte plusieurs calques et que vous passez de l'un à l'autre, la sélection reste en place et vous "suit" sur le nouveau calque actif.

Opérations sur les calques

Pour effectuer des opérations de base sur les calques :

- Pour sélectionner un calque, cliquez sur son nom sous l'onglet Calques. Le calque sélectionné devient alors le **calque actif**. Notez que chaque composant du calque comporte une miniature d'aperçu, visible en permanence ; celle-ci est particulièrement utile pour vous repérer parmi les différents éléments de chaque calque.

- Pour créer un calque standard au-dessus du calque actif, cliquez sur le bouton **Nouveau calque** sous l'onglet Calques. Vous pouvez appliquer un mode de fusion et définir l'opacité, ou encore remplir le calque avec une couleur neutre. Utilisez cette dernière option pour effectuer des opérations Densité - et Densité + non destructives lorsque vous retouchez des tons (généralement lorsque le mode de fusion Incrustation est appliqué au calque). Le fait de faire glisser un fichier de de l'Explorateur Windows dans la fenêtre active entraîne la création d'un nouveau calque basé sur l'image déplacée.

- Cliquez sur le bouton **Nouveau calque de remplissage ou de réglage** pour appliquer un **calque de remplissage** ou un calque de réglage d'image. (Voir Utiliser des calques de réglage p. 52.)

- Le bouton **Ajouter un masque de calque** ajoute un masque au calque sélectionné. (Voir la rubrique Utiliser des masques p. 37).

- Le bouton **Ajouter une carte de profondeur au calque** crée une carte de profondeur pour le calque sélectionné.

- Le bouton **Ajouter des effets de calque** crée un effet 2D ou 2D sur le calque. Effectuez un clic droit pour copier/coller, supprimer ou masquer l'effet.

- Pour rendre visible ou invisible le contenu d'un calque, cliquez sur le bouton **Masquer/Afficher le calque** à côté de son nom sous l'onglet Calques.

- Pour convertir un calque de forme, de texte, ou de remplissage en calque standard, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom de calque et sélectionnez **Tramer** dans le menu.

- Pour convertir le calque d'arrière-plan en calque standard (prenant en charge la transparence), cliquez avec le bouton droit de la souris sur le calque "d'arrière-plan" sous l'onglet Calques et sélectionnez la commande **Convertir l'arrière-plan en calque**. Le calque "d'arrière-plan" est alors renommé "Calque 1". Pour convertir un calque standard en calque d'arrière-plan, cliquez avec le

bouton droit de la souris sur le calque et sélectionnez **Convertir le calque en arrière-plan**.

- Pour convertir le calque en calque de filtre non destructif, afin d'appliquer et gérer les filtres d'effet et de réglage, effectuez un clic droit et sélectionnez **Convertir en calque de filtre**. (Voir la rubrique Utiliser des calques de filtre p. 72.)

- Pour accéder à la boîte de dialogue Propriétés du calque (nom, opacité et modes et plages de fusion), cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom du calque et sélectionnez **Propriétés**.

Pour contrôler les éléments d'un calque :

- Pour sélectionner tout le contenu d'un calque, utilisez **Sélectionner/Sélectionner tout** ou appuyez sur **Ctrl+A**. Pour sélectionner les zones non transparentes d'un calque, appuyez sur **Ctrl** et cliquez sur la miniature d'un calque. Exécutez la commande **Sélection/Inverser** ou appuyez sur **Ctrl+Maj+I** pour sélectionner les zones transparentes.

- Pour déplacer le contenu d'un calque, sélectionnez le ou les calques contenant l'objet à déplacer (sous l'onglet Calques) puis tirez-le à l'aide de l'outil **Déplacer** sans avoir sélectionné une zone au préalable (appuyez sur **Ctrl+D** pour supprimer toute sélection).

- Pour aligner le contenu d'un calque, sélectionnez plusieurs calques (comme ci-dessus) puis sélectionnez la commande **Aligner** dans le menu **Calques**, avant de sélectionner une option dans le sous-menu.

Régler l'opacité et la transparence

L'**opacité** et la **transparence** correspondent pour l'essentiel à la même chose. Ces deux termes désignent le degré auquel la couleur d'un pixel contribue à la couleur globale de ce point de l'image. Les pixels complètement opaques transmettent toute leur couleur à l'image. Les pixels complètement transparents sont invisibles : ils n'apparaissent pas dans l'image. Les pixels intermédiaires sont qualifiés de semi-transparents.

Texte totalement opaque (opacité 100 %)

Texte semi-transparent (opacité 50 %)

Vous rencontrerez les termes d'opacité et de transparence dans deux contextes :

- En tant que propriété des pixels créés par les différents **outils** (Pinceau, Clone, Gomme, Remplissage, Doigt, Formes pleines et plus).
- Comme propriété des **calques standards** (exemple ci-dessus). Le paramètre d'opacité du calque affecte tous les pixels et se cumule avec l'opacité des pixels déjà présents.

Pour définir l'opacité d'un outil :

- Sélectionnez l'outil (par exemple, l'outil Pinceau), puis saisissez directement une valeur de pourcentage d'**Opacité** dans la barre d'outils contextuelle ou utilisez la glissière (cliquez sur le bouton muni d'une flèche pointée vers la droite).

Pour définir l'opacité d'un calque :

- Sélectionnez le calque sous l'onglet Calques et réglez l'**Opacité** dans la partie supérieure de l'onglet — saisissez directement une valeur de pourcentage d'**Opacité** ou utilisez la glissière (cliquez sur le bouton muni d'une flèche pointée vers la droite).

Pour lire les valeurs d'opacité des pixels de tous les calques visibles :

1. Sélectionnez l'outil **Pipette** dans la **barre d'outils verticale** et déplacez-le sur l'image.
2. Notez la valeur "O" (Opacité) indiquée dans la fenêtre contextuelle.

   Cette indication est constamment actualisée, montrant la valeur d'opacité de chaque pixel situé sous le pointeur.

Utiliser des masques

Le masque peut également être appliqué aux filtres de réglage et d'effet, qui vous permettent d'isoler les zones (p. ex., l'arrière-plan d'une image) auxquelles vous souhaitez appliquer un filtre. (Voir Utiliser des masques de filtre p. 74). De la même façon, vous pouvez utiliser le masque de filtre du studio dans PhotoFix (pour les réglages) et dans le Studio de déformation (pour les effets de déformation).

Créer un masque

Avant de pouvoir utiliser un masque, vous devez en créer un sur un calque donné. Le masque peut être totalement transparent (révélant le calque entier) ou intégralement opaque (masquant le calque entier), ou, si vous le créez à partir d'une sélection, un peu des deux (seule la zone

sélectionnée est masquée ou affichée). Le masque s'affiche sous forme de miniature.

Ce choix dépend du travail que vous souhaitez effectuer sur le contenu du calque. En assombrissant des parties d'un masque clair, vous pouvez décolorer de manière sélective les pixels du calque. En éclaircissant un masque opaque, vous révélez de manière sélective les pixels du calque.

Pour créer un masque :

1. Sélectionnez un calque sous l'onglet **Calques**. C'est sur celui-ci que vous appliquerez le masque. Sélectionnez éventuellement des zones spécifiques.

2. Cliquez sur le bouton **Ajouter un masque de calque** du calque pour créer un masque "Afficher tout" (ou "Afficher la sélection", le cas échéant). Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur le bouton pour obtenir un masque "Masquer tout" (ou "Masquer la sélection").

Une miniature d'aperçu du masque, confirmant la présence d'un masque, apparaît sous l'onglet Calques.

Modifier un masque

Lorsque vous créez votre masque, vous activez immédiatement le mode "Modifier le masque", dans lequel vous pouvez utiliser un large éventail d'outils de peinture, d'options de sélection, de remplissage intégral et dégradé et d'effets permettant de modifier les valeurs de gris du masque. Ces manipulations sont répercutées au niveau de l'opacité, qui a son tour influe sur l'apparence des pixels du calque proprement dit.

La barre de titre de la fenêtre de l'image affiche "**Masque**" lorsqu'un masque est en cours d'édition. L'onglet Couleur passe en mode Niveaux de gris au cours de l'édition d'un masque, puis le réglage précédent est réactivé lorsque vous quittez le mode "Modifier le masque". Par conséquent, tous les éléments collés à partir du Presse-papiers dans le masque sont automatiquement convertis en niveaux de gris.

Lors de l'édition du masque, vous visualisez uniquement un aperçu des modifications sur le calque.

Vous pouvez quitter le mode "Modifier le masque" à tout moment pour modifier directement le calque actif (ou n'importe quelle partie de l'image) puis y revenir pour reprendre l'édition du masque.

Pour modifier le calque actif :

- Cliquez sur la miniature du calque, à gauche de la miniature du masque. Une bordure blanche apparaît alors autour de la miniature.

Pour modifier le masque du calque actif :

- Cliquez sur la miniature du masque.

Pour afficher le masque du calque actif :

- **Alt**+clic sur la miniature du masque pour afficher le masque en noir et blanc. **Alt**+clic une seconde fois pour afficher le masque sous forme de superposition teintée.

  Pour quitter l'aperçu du masque, cliquez sur la miniature du calque.

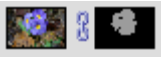
Les parties blanches ou claires du masque affichent les pixels du calque (les rendant encore plus opaques). Les parties noires ou foncées masquent les pixels du calque (les rendant encore plus transparents).

Vous pouvez **désactiver** le masque pour obtenir un aperçu du calque sans les effets du masque. Notez que cette opération est différente de la désactivation du mode

"Modifier le masque". En effet, elle n'affecte que votre aperçu du calque, et non celui du plan (autrement dit du masque ou du calque) sur lequel vous effectuez des modifications.

Pour désactiver le masque du calque actif :

- Cliquez en appuyant sur la touche **Maj** sur la miniature de l'aperçu du masque. (Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez de nouveau pour réactiver le masquage.)



Lorsque le masque est désactivé, la miniature est grisée.

Si vous voulez ajuster la position d'un masque ou d'un calque indépendamment l'un de l'autre, il est possible de les **dissocier**. Vous avez peut-être remarqué un petit bouton de lien entre les miniatures du calque et du masque sous l'onglet Calques.

Un clic sur ce bouton dissocie le calque et le masque. Le bouton est alors muni d'une croix rouge. En sélectionnant la miniature du calque ou du masque, vous pouvez alors déplacer le calque ou le masque sur la page. Une fois l'ajustement terminé, cliquez sur le bouton pour lier à nouveau le masque au calque.

Masques et sélections

Une sélection, qui vous permet d'isoler certaines parties du calque actif, constitue souvent la meilleure base pour un masque. Après avoir créé, modifié et manipulé une sélection, vous pouvez aisément la convertir en masque.

Pour créer un masque et faire apparaître la sélection :

1. Créez une sélection (pour plus de détails, voir Effectuer une sélection).

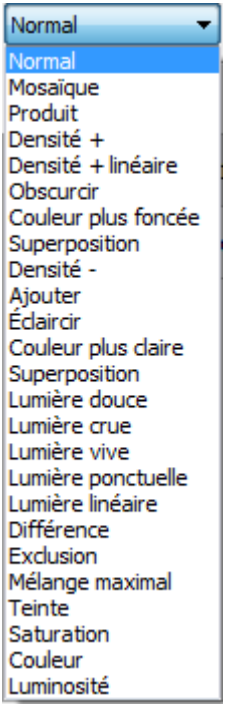
2. Cliquez sur le bouton **Ajouter un masque de calque**. Un masque Afficher la sélection est alors créé automatiquement.

Utiliser les modes de fusion

Vous pouvez utiliser les **modes de fusion** pour créer vos propres couleurs. Dans PhotoPlus, vous rencontrerez les modes de fusion pour les calques ou les effets. La méthode de fusion des couleurs d'un calque supérieur avec celles du calque inférieure varie en fonction du mode de fusion du calque supérieur.

Pour définir le mode de fusion d'un outil :

- Sélectionnez l'outil et utilisez la liste déroulante (affiche Normal, par défaut) de la barre d'outils contextuelle.



Pour définir le mode de fusion d'un calque standard :

- Sous l'onglet Calques, sélectionnez le calque et choisissez le mode dans la liste déroulante du mode de fusion.

Il est également possible d'inclure ou d'exclure des tons ou des couleurs à inclure dans une opération de fusion en utilisant des **plages de fusion**. Pour plus d'informations, voir la rubrique Utiliser des plages de fusion dans l'PhotoPlus de PhotoPlus.

Le paramètre d'**opacité** d'un outil ou d'un calque interagit avec son mode de fusion pour produire divers résultats. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique Régler l'opacité/la transparence p. 35.

Appliquer des réglages à l'image

Introduction aux réglages d'image

La majeure partie du travail sur les photos consiste à effectuer des corrections (des **réglages**) sur des photos presque parfaites. Si vous avez réalisé des clichés avec un appareil photo numérique ou si vous avez scanné une photo, vous aurez besoin des outils de retouche de PhotoPlus pour remédier à certains problèmes inattendus.

Plusieurs méthodes permettent de retoucher des photos. Vous pouvez utiliser et combiner :

- Les **réglages de couleur** : pour effectuer des réglages de couleur sur une sélection ou des calques.
- **PhotoFix** : pour appliquer des réglages correctifs cumulés dans un environnement de studio.
- Les outils de **retouche** basés sur des pinceaux : Yeux rouges, Doigt, Flou, Plus net, Densité -/Densité + (pour la correction de l'exposition), Éponge (pour la correction de la saturation), Antipoussière.

Si vous utilisez des images Raw, vous pouvez effectuer des réglages de votre fichier Raw brut (avant interpolation), à savoir : Voir Régler les images Raw, p. 55.

Présentation : régler les couleurs de l'image

PhotoPlus fournit de nombreux filtres de réglage que vous pouvez appliquer à une sélection ou à un calque standard. Ces réglages servent généralement à corriger les imperfections de l'image d'origine.

Le réglage peut être appliqué selon plusieurs méthodes :

- via l'**onglet Réglages**, sous forme de **calque de réglage** (non destructif).
- via **PhotoFix**, un environnement de retouche permettant de gérer et d'appliquer des réglages (non destructif).
- via la commande **Image/Réglages**, sur un calque de filtre (non destructif).
- via la commande **Image/Réglages**, sur un calque standard (destructif).

Voici un résumé des réglages d'image disponibles dans PhotoPlus :

- **Niveaux** : affiche un histogramme des valeurs de luminosité de l'image, sur lequel vous pouvez régler la plage de tons en déplaçant les valeurs du noir, du blanc et du gamma.

- **Courbes** : affiche les valeurs de luminosité de l'image dans un graphe, et vous permet de régler les points situés le long de la courbe afin d'affiner la gamme des tons.

- **Luminosité/Contraste** : la luminosité désigne l'éclairage ou l'obscurité globale, tandis que le contraste décrit la plage de tons ou la différence entre les valeurs les plus claires et les valeurs les plus sombres.

- **Ton foncé/Ton clair/Ton moyen** : modifie l'étendue des ombres, des clairs et du contraste dans l'image.

- **Teinte/Saturation** : la teinte se réfère à la couleur— ce que nous associons aux couleurs de l'arc-en-ciel ou du spectre avec des associations de noms comme bleu ou magenta. La saturation décrit la pureté de la couleur— Une image non saturée ne comporte que des gris. La luminosité correspond à l'obscurité ou la luminosité relative— allant du noir au blanc.

- **Coloriser** : vous pouvez recolorer une image en ajustant sa teinte, sa saturation et sa luminosité.

- **Vibrance** : renforce les couleurs à basse saturation de votre image, tandis que les couleurs à haute saturation sont moins affectées.

- **Équilibre chromatique** : permet de régler l'équilibre chromatique et tonal afin de corriger globalement une couleur sur l'image.

- **Remplacement de couleur** : baliser une ou plusieurs plages du spectre de couleurs nécessitant un réglage dans l'image, puis d'appliquer des variations de la teinte, la saturation et/ou la luminosité dans ces zones de couleurs précises (à ne pas confondre avec le plus rudimentaire outil Remplacement de couleur).

- **Correction sélective** : permet d'ajouter un nouveau calque pour ajouter ou enlever un certain pourcentage de cyan, magenta, jaune et/ou noir afin de créer des effets.

- **Mélangeur de canaux** : modifie un canal de couleur à l'aide d'un mélange des canaux de couleurs courants.

- **Courbe de transfert de dégradé** : permet de réorganiser les informations relatives aux niveaux de gris (luminosité) de l'image dans un dégradé sélectionné.

- **Filtre de l'objectif** : ajuste l'équilibre chromatique pour accentuer les teintes chaudes ou froides dans vos photos. Il imite numériquement la pose d'un filtre devant l'objectif de l'appareil photo.

- **Noir et blanc** : permet d'effectuer une conversion en niveaux de gris en choisissant le canal source d'entrée.

- **Seuil** : crée une rendu monochrome (noir et blanc). Vous pouvez définir le seuil, c'est-à-dire la valeur de la luminosité ou de gris au-dessus de laquelle les couleurs sont inversées.

- **Égaliser** : permet de répartir uniformément les niveaux de luminosité entre les valeurs minimales (sombres) et maximales (claires).

- **Inverser** : inverse les couleurs dans la zone sélectionnée, donnant un effet de négatif photographique.

- **Clarté** : permet de renforcer la netteté de vos photos à l'aide du contraste local.

- **Isohélie** : produit un effet spécial en réduisant l'image à un nombre de couleurs limité.

- **Transférer la couleur** : vous permet de transférer la couleur d'une image, d'un calque ou d'une sélection source vers une image, un calque ou une sélection cible.

À la place des précédents réglages manuels des tons, le menu **Image** de PhotoPlus vous permet de corriger automatiquement les valeurs des tons foncés et des tons clairs dans une image. **Réglages/Niveaux automatiques** ou **Réglages/Contraste automatique** feront peut-être l'affaire en une seule opération. Sinon, vous pouvez utiliser **Réglages/Niveaux** ou **Réglages/Ton foncé/Ton clair/Ton moyen**. (Pour de plus amples informations, reportez-vous à l'aide de PhotoPlus.)

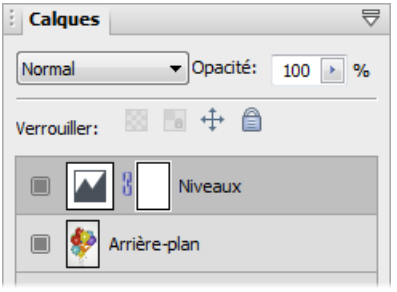
L'onglet Histogramme présente les statistiques et les valeurs colorimétriques de l'image, ce qui vous aide à déterminer les réglages nécessaires.

Utiliser des calques de réglage

Les **calques de réglage** sont recommandés pour appliquer des réglages d'image expérimentaux et non destructifs à votre image.

Pour créer un calque de réglage, sélectionnez un réglage sous l'**onglet Réglages**. Comme son nom l'indique, un calque de réglage est considéré comme un calque. Il apparaît donc sous l'onglet Calques après sa création.

L'onglet Réglages répertorie les réglages dans une liste que vous pouvez sélectionner ; après la sélection, l'onglet affiche un volet Paramètres correspond à ce réglage (et à tout calque de réglage sélectionné présent sous l'onglet Calques).



Contrairement aux autres types de calques, les calques de réglage ne stockent pas le contenu sous la forme d'images bitmap, de texte ou de formes. Chaque calque de réglage

applique un réglage au contenu de **tous** les calques (vous pouvez toutefois limiter les effets du réglage en l'ajoutant à un groupe ou en l'appliquant au calque inférieur).

Le calque est essentiellement un conteneur dans lequel seuls les paramètres du réglage et ses propriétés de calque sont stockés.

Les calques de réglage vous permettent de modifier les paramètres d'un réglage donné autant que nécessaire, tout en continuant à modifier l'image. Si vous décidez ensuite de ne pas inclure un réglage, vous pouvez tout simplement le supprimer.

Pour de plus amples détails sur chaque réglage, consultez l'aide de PhotoPlus, cliquez sur l'onglet Contenu et ouvrez *Appliquer des réglages à l'image*.

Pour créer un calque de réglage :

1. Sélectionnez un réglage sous l'onglet **Réglages**. Pour choisir un réglage par défaut ou un modèle, développez l'entrée du réglage (cliquez sur ▶).

2. Sous l'onglet **Calques**, le nouveau calque de réglage est inséré au-dessus du calque actif. Le réglage est appliqué à tous les calques sous-jacents.

3. Sous l'onglet **Réglages**, modifiez les paramètres du calque de réglage appliqué en fonction de vos besoins.

Pour enregistrer un calque de réglage comme nouveau modèle :

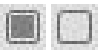
1. Sélectionnez puis modifiez un calque de réglage sous l'onglet **Réglages**.
2. Cliquez sur **Ajouter un modèle**.
3. Dans la boîte de dialogue, nommez votre calque de réglage personnalisé puis cliquez sur **OK**.

Les réglages personnalisés apparaîtront sous le type du réglage, dans la liste de réglages de l'onglet.

Pour modifier un calque de réglage :

1. Cliquez sur le nom du calque de réglage sous l'onglet **Calques**.
2. Sous l'onglet Réglages, modifiez les paramètres du calque de réglage appliqué.

Pour afficher/masquer un calque de réglage :

-  Cliquez sur **Masquer/Afficher le calque** sous l'onglet **Calques**.

Pour rétablir un calque de réglage :

1. Cliquez sur le nom du calque de réglage sous l'onglet **Calques**.

2. Sous l'onglet Réglages, sélectionnez **Rétablir les paramètres par défaut**.

Ajuster les images Raw

PhotoPlus propose des réglages après la prise que vous pouvez appliquer à un fichier Raw **sans** affecter le fichier original : **Balance des blancs**, **exposition**, **récupération des tons clairs**, **réduction du bruit** et correction d'**aberration chromatique**. Grâce à l'histogramme intégré, il est facile d'abord de vérifier les niveaux d'exposition et de détecter un écrêtage des tons clairs (suggérant une surexposition de l'image) puis d'effectuer des réglages en combinant l'histogramme et la perception visuelle.

> Lorsque vous ouvrez des photos 16 bits HD, elle adoptera automatiquement un mode colorimétrique 16 bits/canal pour préserver la couleur haute qualité ou le détail des tons.

Pour ouvrir une image Raw :

1. Ouvrez PhotoPlus pour afficher l'Assistant de démarrage initial.

   - ou -

   Sélectionnez **Assistant de démarrage** dans le menu **Fichier** (lorsque vous avez déjà commencé à travailler).

2. Sélectionnez **Ouvrir**.

3. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, sélectionnez le dossier et le nom du fichier. Pour ouvrir plusieurs fichiers, appuyez sur les touches **Ctrl** ou **Maj** lors de la sélection des noms.

4. Cliquez sur **Ouvrir**.

   - ou -

   Cliquez sur un fichier Raw dans l'Explorateur Windows et faites-le glisser dans PhotoPlus.

L'image s'ouvre dans la boîte de dialogue **Importation Raw**.

> L'importation Raw effectue un prétraitement pour tenter de corriger les niveaux de votre photo. Mais vous souhaiterez éventuellement procéder à des réglages manuels complémentaires.
>
> Si vous ouvrez plusieurs fichiers Raw, une fois le réglage de la première image terminé, la boîte de dialogue **Importation Raw** chargera automatiquement l'image suivante jusqu'à ce que tous les fichiers soient chargés.

Pour fermer la boîte de dialogue Image Raw :

- Cliquez sur **OK**.

À la fermeture de la boîte de dialogue Importation Raw, votre photo s'affiche dans l'interface utilisateur habituelle de PhotoPlus. À l'enregistrement (**Fichier/Enregistrer** ou **Fichier/Enregistrer sous**), vous serez invité(e) à enregistrer

votre travail au format image PhotoPlus (.spp). Vous pouvez également exporter votre photo dans un format d'image standard. (Pour plus d'informations, voir Enregistrer un fichier et Exporter dans un autre format de fichier pp. 21 et 163, respectivement.)

Utiliser la boîte de dialogue Importation Raw

Les filtres disponibles à droite de la boîte de dialogue vous permettent d'appliquer à votre photo des réglages courants tels que la balance des blancs, l'éclairage, la récupération des tons clairs, la réduction du bruit ou la suppression de l'aberration chromatique.

Pour activer un filtre :

- Cliquez sur **Activer** dans la barre de titre du filtre concerné.

Au besoin, développez un filtre pour afficher ses paramètres ; cliquez pour cela sur **Développer/Réduire un filtre**.

Pour définir un format de sortie :

- Dans la section **Format de sortie** :
  - (Facultatif) Dans la liste déroulante **Profondeur de couleur**, sélectionnez **8 bits/canal** pour réduire les informations de couleur dans la sortie image.

    Par défaut, les informations de couleur Raw optimales sont conservées (16 bits/canal).
  - (Facultatif) Dans la liste déroulante **Espace colorimétrique**, affectez à votre image un espace colorimétrique correspondant à la couleur prévue pour l'**espace de travail**.

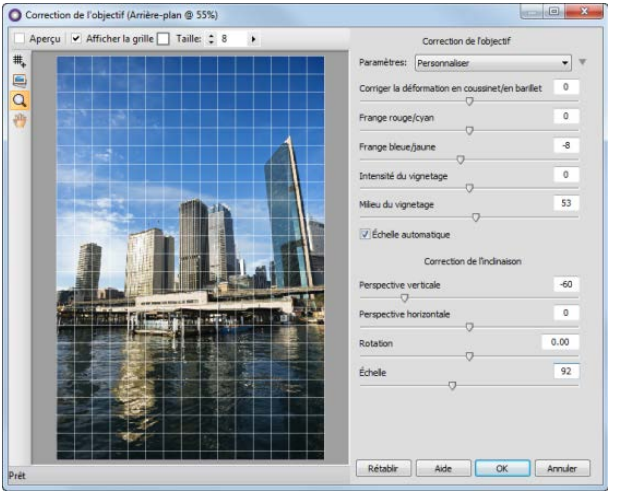
La plupart des réglages que vous pouvez effectuer sur votre photo à partir de la boîte de dialogue Importation Raw sont également disponibles dans PhotoFix. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique Utiliser PhotoFix p. 61.

Correction de l'objectif

PhotoPlus vous permet de corriger diverses distorsions de l'objectif dans vos images à partir d'un unique studio. Vous pouvez combiner des corrections de l'objectif et de l'inclinaison, ou encore appliquer un redressement d'images performant.

Pour ouvrir le Studio de correction de l'objectif :

- Après avoir ouvert une image, sélectionnez **Correction de l'objectif** dans le menu **Effets**.



Vous pouvez effectuer les actions suivantes à l'aide de divers outils du studio :

- **Afficher (et Déplacer) une grille** : Une superposition visuelle personnalisable pour vous aider à détecter et à corriger la déformation.
- **Redresser** : Utiliser une ligne d'horizon pour redresser rapidement des images.
- **Zoom** : Cliquer et faire glisser votre image pour vous concentrer sur une zone en détail. Maj-clic pour zoom arrière.
- **Panoramique** : Décaler la vue pour naviguer autour d'une image agrandie.

Appliquez les options suivantes à partir de la section Correction de l'objectif :

- **Déformation en coussinet/en barillet** : Principalement utilisé pour corriger les images comportant un léger renflement dû aux défauts de l'objectif.
- **Frange rouge/cyan** et **Frange bleue/jaune** : Corriger les halos de couleur parfois présents dans les zones à contraste élevé.
- **Intensité du vignetage** et **Milieu du vignetage** : Compenser l'obscurité dans les coins des images.
- **Échelle automatique** zoome sur l'image pour éliminer les bords transparents produits par les corrections de l'objectif.

- **Enregistrer et appliquer les paramètres** : Réappliquer rapidement vos réglages favoris ou récents pour économiser du temps et de l'énergie.

Avec la section Correction de l'inclinaison :

- **Perspective verticale** : Corrige la déformation de la perspective (autour de l'axe X) causée par l'inclinaison de l'appareil.
- **Perspective horizontale** : Identique à Perspective verticale, mais autour de l'axe Y.
- **Rotation** : Redresse votre image si celle-ci paraît penchée en raison d'une déformation de la perspective.
- **Échelle** : Simule un objectif en zoom avant, avec recadrage de votre image.

Utiliser PhotoFix

PhotoFix fournit un environnement de **réglage** d'images à l'intérieur de PhotoPlus pour simplifier les opérations souvent compliquées de correction des images.

Pour démarrer PhotoFix :

- Cliquez sur **PhotoFix** dans la barre d'outils **Studio Photo**.

Présentation des réglages

Voici une présentation rapide de tous les réglages proposés dans PhotoFix, sous forme d'outils ou de filtres. Les réglages des outils sont les suivants :

- **Yeux rouges**
  Supprime la lueur rouge produite par le flash.
- **Correction des traces**
  Supprime les imperfections de la peau.

- **Recadrer/Redresser**
  Conserve un extrait de l'image à des dimensions d'impression prédéfinies en éliminant le reste. Idéal pour une impression sur une imprimante de bureau en vue d'encadrer la photo. Redresser réaligne les photos très ou peu penchées en déplaçant l'horizon de l'image, puis en appliquant un recadrage automatique.

Les boîtes de dialogue des outils précédents proposent des guides interactifs fournissant de précieuses instructions.

Les autres réglages de filtres peuvent être sélectionnés à droite de la fenêtre principale, dans la section **Filtres**.

- **Réduction du bruit**
  Utilisez les réglages Luminance et Chrominance pour réduire le bruit dans les photos prises avec une lumière faible ou un paramètre ISO élevé sur l'appareil photo.

- **Balance des blancs**
  Refroidit ou réchauffe une photo en ajustant l'éclairage (combinaison de température et de teinte).

- **Éclairage**
  Ajuste l'exposition, la luminosité, le contraste, les tons foncés et les tons clairs d'une photo.

- **Courbes**
  Vous permettent de corriger la plage de tons d'une photo (les tons foncés, les tons moyens et les tons clairs) et de contrôler les différentes composantes de couleur.

- **TSI**
  Pour régler la teinte, la saturation et la luminosité de votre image.

- **Noir et blanc**
  Ce réglage vous permet d'appliquer des niveaux de gris à votre image en faisant varier les tons de gris correspondant au rouge, au vert et au bleu dans votre image originale. Applique également des teintes de couleur.

- **Aberration chromatique**
  Réduit les franges rouge/cyan ou bleu/jaune sur les contours d'un objet.

- **Correction de l'objectif**
  Corrige les distorsions en barillet et en coussinet rencontrées lors de la photographie en gros plan d'objets présentant des bords droits

- **Vignetage**
  Supprime l'assombrissement dans les coins d'une photo.

- **Masque flou**
  Accentue la netteté des contours de l'image— Idéal pour améliorer la qualité de l'image après l'application d'autres réglages.

Pour appliquer un réglage (à partir d'un modèle de favori) :

1. Sous l'onglet **Favoris** , utilisez la barre de défilement pour consulter les réglages par catégories ; sélectionnez une miniature prédéfinie ou personnalisée.

2. Cliquez sur **OK**.

Après application, votre calque d'image est **automatiquement** converti en calque de filtre non destructif, accompagné d'une entrée de réglage PhotoFix stockée sous le calque de filtre.

Pour appliquer un réglage (avec des paramètres personnalisés) :

1. Consultez les réglages disponibles dans la section Filtres, puis cliquez sur **Développer un filtre** pour développer celui que vous souhaitez appliquer.

2. Modifiez le réglage à l'aide de glissières, de cases à cocher, de réglettes et de listes déroulantes (ou entrez des valeurs absolues dans les champs de saisie disponibles). L'image reflètera automatiquement les nouveaux paramètres dans la fenêtre d'aperçu.

   Vous remarquerez que le filtre de réglage est activé lorsque vous modifiez un paramètre, c'est-à-dire que l'option **Activer/désactiver le filtre** est grisée ( ).

3. Cliquez sur **OK**. Un calque de filtre est créé (voir ci-dessus).

Pour rétablir (et désactiver) un réglage modifié :

- Cliquez sur **Rétablir les paramètres** dans l'angle supérieur droit du volet des réglages.

Pour modifier les réglages de PhotoFix :

- Double-cliquez sur l'entrée PhotoFix, sur le calque de filtre. PhotoFix démarre, en continuant d'appliquer les réglages définis précédemment.

Masques standard

Pour appliquer un masque standard :

1. Sélectionnez **Créer un masque** dans la barre d'outils principale. Dans la section Filtres, l'entrée Masque apparaît. Vous pouvez cliquer sur **Développer** pour l'ouvrir.

2. (Facultatif) Dans le volet Masque, modifiez les paramètres selon vos besoins.

3. À l'aide du pointeur , tracez en rouge les zones à masquer.

4. (Facultatif) Cliquez sur l'option **Inverser** pour inverser votre masque, c'est-à-dire que les zones non masquées deviennent masquées (et vice versa).

5. Appliquez vos réglages à partir de la section Filtres. Les zones masquées seront alors modifiées.

6. Cliquez de nouveau sur **Créer un masque** pour désactiver le masquage.

7. Cliquez sur **OK** pour fermer PhotoFix.

8. Les réglages appliqués s'estomperont dans la direction de déplacement du pointeur. Si vous faites glisser le pointeur de bas en haut, le réglage sera plus prononcé en bas de la photo et s'estompera vers le haut.

9. (Facultatif) Faites glisser les lignes externes vers l'intérieur ou l'extérieur (ci-dessus) pour régler l'étendue du dégradé.

10. (Facultatif) Pour incliner le masque, placez le pointeur au-dessus de la ligne de rotation qui entrecoupe le marqueur de masque afin qu'il prenne la forme , puis faites-le glisser vers le haut ou le bas. Vous pouvez également utiliser la glissière **Angle** de l'onglet **Réglages**.

11. Appliquez vos réglages à partir de l'onglet **Modèles** ou **Réglages**. Les zones masquées seront alors modifiées.

12. Cliquez de nouveau sur **Masque dégradé** pour désactiver le masquage dégradé.

13. Cliquez sur **OK** pour fermer PhotoFix.

PhotoFix archive sous l'onglet du même nom des favoris que vous pouvez appliquer d'un simple clic.

Si vous souhaitez conserver un paramètre de filtre spécifique (ou une combinaison de filtres) pour une utilisation ultérieure, vous pouvez aussi l'enregistrer facilement comme favori. Vous pouvez même créer des catégories de réglages personnalisés (p. ex. Mes réglages) sous l'onglet. Voir l'aide de PhotoPlus.

Ajouter des effets d'image

Présentation : Appliquer des effets spéciaux

Les effets spéciaux comme la **déformation**, le **flou**, l'**accentuation**, les **contours**, le **bruit**, le **rendu**, les effets **stylistiques** et les **styles artistiques** vous offrent une large gamme d'options créatives dans PhotoPlus.

Avant de poursuivre et d'appliquer vos effets, nous vous conseillons de consulter Utiliser des calques de filtre (voir p. 72) avant de choisir une approche destructive ou non destructive.

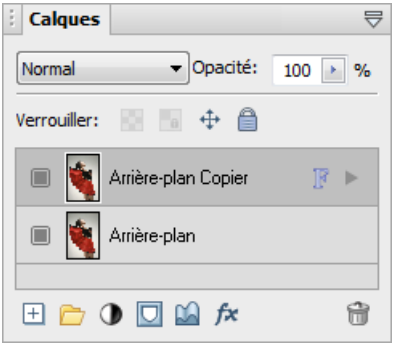
Chaque effet peut être appliqué selon plusieurs méthodes :

- sur un calque de filtre, via une boîte de dialogue Effets ou via la Galerie de filtres (non destructif) ;
- sur un calque standard, via une boîte de dialogue Effets ou via la Galerie de filtres (destructif).

Des styles très intéressants peuvent également être obtenus en utilisant le Studio de déformation ou les effets de calque 2D ou 3D via l'onglet Calques.

Comme pour les réglages d'image (voir Introduction aux réglages d'image p. 45), vous pouvez utiliser des effets de filtre pour améliorer l'image, en renforçant l'image par exemple, mais le plus souvent, les effets sont utilisés pour les possibilités de création qu'ils offrent.

Utiliser des calques de filtre



Si vous appliquez un effet de filtre sur un calque standard ou d'arrière-plan, le calque est modifié de façon permanente.

Néanmoins, si vous souhaitez pouvoir modifier vos filtres à tout moment (sans détruire le contenu du calque), vous pouvez **convertir** votre calque standard ou d'arrière-plan en **calque de filtre**.

Après application, les filtres sont ajoutés à des **groupes**, hébergés individuellement sous le calque de filtre. Lorsque vous double-cliquez sur un filtre, ses paramètres s'affichent. Vous pouvez appliquer un mode de fusion et une opacité à chaque filtre, et également un masque de filtre au groupe de filtres.

Pour une sécurité accrue, il est recommandé de créer un double de tout calque d'arrière-plan initialement présent.

Pour convertir vers un calque de filtre :

- Sous l'onglet Calques, cliquez avec le bouton droit sur un calque standard ou un calque d'arrière-plan, puis sélectionnez **Convertir en calque de filtre**.

  Le calque porte maintenant la lettre "F", ce qui indique qu'il s'agit désormais d'un calque de filtre auquel vous pouvez appliquer un filtre.

Pour ajouter des filtres au calque de filtre :

1. Sélectionnez le calque de filtre.
2. Ajoutez un réglage via le menu **Image**.

   - ou -

   Ajoutez un effet via le menu **Effets** ou la Galerie de filtres p. 77.

Lors de son application, chaque filtre est ajouté à un groupe hébergé sous le calque de filtre sélectionné.

Modifier des filtres

Après avoir appliqué un filtre, il est probable que vous souhaitiez le modifier par la suite.

Pour modifier un filtre :

1. Double-cliquez sur l'entrée du filtre, par exemple Flou gaussien.
2. Le filtre peut ensuite être modifié dans une boîte de dialogue ou la Galerie de filtres. Modifiez le filtre, puis cliquez sur **OK**.

Utiliser des masques de filtre

De la même façon que pour les masques de calque (voir p. 37), vous pouvez appliquer un **masque** à un masque de filtre. Les masques permettent également un contrôle sélectif des filtres, pour une correction de l'image ou à des fins artistiques. On parle de **masques de filtre**, qui limitent à la zone masquée l'influence de toute filtre appliqué. Les masques de filtre sont appliqués automatiquement (à partir d'un sélection effectuée avant l'application d'un filtre) ou manuellement (après l'application du filtre) à un **groupe de filtres** (mais jamais à un filtre individuel).

Pour plus d'informations sur le masquage et les commandes correspondantes, voir Utiliser des masques de calque (p. 37).

Pour créer un masque de filtre (à partir d'une sélection) :

1. Effectuez une sélection sur laquelle votre masque sera basé, par exemple une sélection au pinceau autour du sujet. Par défaut, la zone située à l'extérieur de la sélection est masquée (non affectée par le filtre), tandis que la zone de sélection conserve le filtre appliqué. Pour effectuer l'opération inverse, sélectionnez **Inverser** dans le menu **Sélection**.

2. Sous l'onglet Calques, sélectionnez le calque de filtre auquel vous souhaitez appliquer une filtre.

3. Ajoutez un réglage via le menu **Image**.

   - ou -

Ajoutez un effet via le menu **Effets** ou la Galerie de filtres.

Le filtre est ajouté à un groupe de filtres créé automatiquement et qui applique un masque.

4. (Facultatif) Pour ajuster le filtre, double-cliquez sur l'entrée du filtre et modifiez ses paramètres.

Pour créer un masque de filtre (en dessinant) :

1. En l'absence de sélection, sous l'onglet Calques, sélectionnez le calque de filtre auquel vous souhaitez appliquer une filtre.
2. Ajoutez un réglage via le menu **Image**.

   - ou -

   Ajoutez un effet via le menu **Effets** ou la Galerie de filtres.
3. Effectuez un clic droit sur le groupe de filtres créé et sélectionnez **Ajouter un masque** dans la palette, puis l'une des commandes suivantes dans le sous-menu :

   - **Afficher tout** pour un masque transparent
   - **Masquer tout** pour un masque opaque.

     Une miniature représentant le masque s'affiche à gauche du nom du calque.

4. Dessinez sur votre image en appliquant une valeur de niveaux de gris adéquate, définie comme couleur de premier plan. La miniature du masque est mise à jour.

Pour activer/désactiver un masque :

- Effectuez un clic droit sur le groupe de filtres et sélectionnez **Désactiver le masque** (ou **Activer le masque**) dans la palette.

Pour supprimer un masque :

- Effectuez un clic droit sur le groupe de filtres et sélectionnez **Supprimer le masque** dans la palette.

Utiliser la Galerie de filtres

La Galerie de filtres met à votre disposition des effets de filtre à appliquer **seuls** ou en **combinaison**. Elle contient des ensembles de miniatures de filtres classés dans différentes catégories d'effets (Déformation, Flou, Plus net, Contours, Artistique, Bruit, Rendu, etc.).

La Galerie de filtres propose les fonctionnalités clés suivantes :

- Application simultanée d'effets de filtre individuels ou multiples.
- Fenêtre d'aperçu avec prise en charge du zoom et du panoramique.

- Des vues **Avant** et **Après** optionnelles sont disposées sous forme de mosaïques ou d'écran fractionné, horizontalement et verticalement.

Vous pouvez appliquer des filtres via la Galerie de filtres en utilisant l'une des deux méthodes suivantes :

- Définitivement à un calque standard.

  - ou -

  Sur un calque de filtre (voir p. 72), ce qui vous permet de protéger votre calque d'image et de gérer vos filtres ultérieurement.

Pour afficher la Galerie de filtres :

- Cliquez sur **Galerie de filtres** dans la barre d'outils Studio Photo.

Pour certains effets hébergés dans le menu **Effets**, la Galerie de filtres s'ouvre automatiquement et l'effet est automatiquement appliqué.

Pour ajouter un filtre dans la Galerie de filtres :

1. Agrandissez la catégorie d'effet choisie en cliquant sur le bouton ⊞ **Développer** (cliquez sur ⊟ pour réduire).
2. Cliquez sur la miniature d'un effet pour l'appliquer à votre image.

   Le filtre appliqué s'affiche dans la pile de **filtres** dans le

coin inférieur droit de la Galerie de filtres. Les propriétés du filtre sélectionné sont affichées. Vous pouvez à tout moment modifier et tester ces propriétés. Le filtre s'affiche sur fond clair, pour indiquer la sélection.

3. Ajustez les glissières (ou saisissez des valeurs) pour adapter le filtre à vos besoins.

> Lorsque l'option **Remplacer la sélection** est activée (défaut), si vous ajoutez un nouveau filtre, le filtre sélectionné sera remplacé dans votre pile de filtres

Pour ajouter plusieurs filtres :

- Décochez **Remplacer la sélection**, puis ajoutez un ou plusieurs effets, comme décrit ci-dessus.

Tout filtre peut être temporairement désactivé, rétabli ou supprimé après application.

Pour désactiver un filtre :	Cliquez sur puis sur pour réactiver.
Pour rétablir :	Cliquez sur . Toute modification est annulée et les paramètres par défaut du filtre sont rétablis.
Pour supprimer :	Cliquez sur . Le filtre est supprimé de la pile.

Les propriétés de l'effet sont développées par défaut mais peuvent être réduites pour mieux voir votre pile de filtres.

Pour réduire ou agrandir les propriétés des filtres :

- Pour les réduire, cliquez sur le bouton précédant le nom de l'effet de filtre. Pour le développer de nouveau, cliquez sur le bouton .

Pour remplacer un filtre :

1. Vérifiez que **Remplacer la sélection** est coché.
2. Sélectionnez le filtre à remplacer en cliquant dans le volet du filtre. Le filtre sélectionné présente un arrière-plan plus clair.
3. Sélectionnez un filtre de remplacement dans une catégorie d'effets. Le filtre sélectionné est remplacé dans la pile dont l'ordre n'est pas modifié.

Vous pouvez déplacer les filtres dans la liste afin de modifier l'ordre dans lequel ils sont appliqués à la photo.

Pour réorganiser les filtres :

- Glissez-déposez votre filtre n'importe où dans la pile. Une ligne en pointillés indique l'emplacement où sera placé le filtre si vous relâchez le bouton de la souris.

Appliquer des effets de calque 2D

Vous pouvez appliquer des **effets de calque** au contenu des calques standard, des calques de texte et des calques de forme. Les effets de calque standard ou "2D" tels que ombre, lueur, biseautage et estampage sont particulièrement bien adaptés au texte, alors que les effets de calque 3D (voir par ailleurs ; p. 83) créent une sorte de surface texturée.

Contrairement aux réglages d'image et aux commandes du menu **Effets**, les effets de calque n'entraînent pas de modification directe des pixels de l'image — ils fonctionnent comme des "lentilles" mathématiques transformant l'apparence de l'image bitmap d'un calque. Les paramètres étant indépendants, vous pouvez les régler à l'infini jusqu'à obtention du résultat souhaité !

Ombre portée

Ombre interne

Lueur externe

Lueur interne

Biseau interne

Biseau externe

Estampage

Estampage creux

Remplissage de couleur *Contour*

Pour appliquer un effet 2D :

1. Sélectionnez un calque sous l'onglet Calques, puis cliquez sur le bouton **Ajouter des effets de calque**.
2. Dans la boîte de dialogue, cochez l'effet qui vous intéresse dans la liste sur la gauche. Vous pouvez appliquer plusieurs effets à un calque.
3. Pour régler les propriétés d'un effet spécifique, sélectionnez son nom et ajustez les commandes de la boîte de dialogue. Actionnez les glissières, la liste déroulante, ou entrez des valeurs précises pour varier chaque effet. Les options diffèrent d'un effet à l'autre.
4. Cliquez sur **OK** pour appliquer l'effet ou sur **Annuler** pour ignorer les modifications.

Appliquer des effets de calque 3D

Les **effets de calque 3D** sont très simples à appliquer, mais ils sont plus complexes que les effets de calque 2D (voir p. 81). En fait, il est possible de les aborder de façon simple : affichez l'**onglet Effets de calque**, examinez les miniatures de sa galerie, puis sélectionnez-en une à appliquer.

Si cet onglet est masqué, sélectionnez **Fenêtre/Onglets du Studio** pour le rendre visible.

Pour appliquer un effet de calque au calque actif :

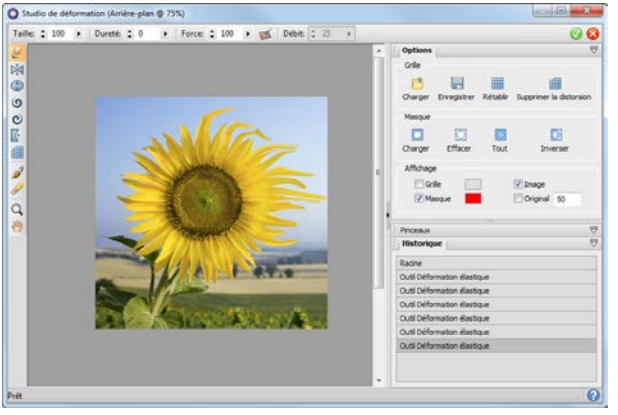
- Affichez l'onglet **Effets de calque** et sélectionnez une catégorie, puis cliquez sur une miniature de la galerie.
- Pour agrandir ou réduire l'effet par rapport à l'image, actionnez la glissière **Échelle** ou entrez une valeur sous l'onglet.

Pour une souplesse maximale dans la création d'effets 3D, vous pouvez cliquer sur le bouton **Ajouter des effets de calque** sous l'onglet Calques. La boîte de dialogue qui s'ouvre contient les effets 2D et 3D — il suffit de cocher la case Effets 3D pour tester les réglages (cochez d'autres cases d'effets 3D selon vos besoins).

Pour plus d'informations sur la création des effets de filtre 3D, reportez-vous à l'aide de PhotoPlus.

Utiliser le Studio de déformation

Le **Studio de déformation** est une fonction particulièrement intéressante de PhotoPlus qui vous permet de déplacer les pixels de votre image au moyen de divers outils basés sur des pinceaux. Vous pouvez déformer les pixels de l'image de façon subtile ou spectaculaire, comme si votre image avait une surface liquide.



Lorsque vous utilisez un outil de déformation, le déplacement réel des pixels dépend de la direction ou de l'étendue du mouvement du pinceau, ainsi que des paramètres de l'outil, sélectionnables dans la barre d'outils supérieure.

Les outils sont aussi assistés par une fonction de masquage qui définit des zones protégées qui agissent comme une barrière contre les effets de déformation. Vous pouvez même inclure des zones sélectionnées, des masques de

calque et une transparence de calque dans le Studio de déformation.

Pour des déformations plus subtiles, une grille de maillage peut être appliquée par-dessus votre image pour indiquer facilement les zones modifiées.

Pour plus d'informations sur ces deux fonctions, reportez-vous à l'aide de PhotoPlus.

Présentation de l'outil Déformer

La barre d'outils verticale à gauche du Studio de déformation met à votre disposition tous les outils de déformation.

L'outil **Distorsion élastique** déplace les pixels dans la direction du pinceau, d'où l'apparence d'étirement ou d'élasticité. Faites glisser le pointeur dans l'image pour déplacer les pixels dans la direction du trait de pinceau. Comparez l'image originale (gauche) et l'image déformée (droite).

L'outil **Déformation chassé gauche** déplace les pixels de 90° vers la gauche dans la direction du pinceau, donnant ainsi un effet d'élargissement ou de compression des bords le long du pinceau.

Les outils **Contraction** et **Dilatation** appliquent une déformation sphérique concave ou convexe, respectivement, sous l'effet du pinceau. Cliquez et faites glisser le pointeur dans la zone à modifier.

Les différents outils **Tourbillon** produisent un effet de spirale —semblable à de la peinture liquide déversée sur une surface tournant dans le sens horaire ou antihoraire autour d'un point central. Cliquez et faites glisser le pointeur dans la zone à modifier.

Créer des effets de déformation

Pour lancer le Studio de déformation :

1. Sélectionnez une image à déformer.
2. Sélectionnez **Studio de déformation** dans la barre d'outils**Studio Photo**.
   Le Studio de déformation s'ouvre.
3. Sélectionnez un outil de déformation dans la barre d'outils de gauche.
4. (Facultatif) Sélectionnez un pinceau prédéfini sous l'onglet **Pinceaux**, à droite du studio.
5. Si nécessaire, modifiez les propriétés du pinceau dans la barre d'outils située en haut de l'espace de travail.
6. Dessinez sur votre image pour appliquer la déformation choisie.
7. Cliquez sur **OK**.

Manipuler des images

Effectuer une sélection

Dans tout programme de retouche photo, les **outils et techniques de sélection** sont aussi importants que les outils de pinceau ou les commandes de base. Le principe fondamental est simple : souvent, vous souhaitez effectuer une opération sur une seule partie de l'image. Pour y parvenir, vous devez définir une zone de sélection active.

La vaste gamme d'options de sélection de PhotoPlus vous permet de :

- Définir presque n'importe quelle forme de sélection, à l'aide de diverses techniques de peinture et de dessin.
- Modifier la taille ou les propriétés de la sélection.
- Effectuer diverses manipulations sur les pixels sélectionnés, notamment couper, copier, coller, rotation, réglage des couleurs, effets spéciaux, etc.

Notions de sélection de base

Bien que les techniques varient d'une méthode de sélection à l'autre, le résultat final est toujours le même : une partie du calque actif est dissociée du reste de l'image. La limite est visible sous la forme d'une ligne brisée ou d'un **cadre de sélection** situé autour de la zone sélectionnée (voir ci-dessus).

Lorsque vous avez effectué une sélection, certains outils et commandes agissent **uniquement** sur les pixels situés à l'intérieur de la sélection— À l'inverse, si aucune sélection n'a été effectuée, ces fonctions affectent généralement le calque actif tout entier.

Pour annuler la sélection (ne rien sélectionner) :

- Dans le menu **Sélection**, cliquez sur **Désélectionner** (ou appuyez sur **Ctrl+D**).

Disponibles dans :	Outils
Palette **Outils de sélection**	**Outil de sélection Rectangle** — faites-le glisser sur l'image afin de définir une zone de sélection rectangulaire de la taille de votre choix sur le calque actif (maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pour obtenir une zone de sélection carrée). **Outil de sélection Ellipse**— faites-le glisser sur l'image afin de définir une zone de sélection de la taille de votre choix sur

le calque actif (maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pour obtenir une zone de sélection circulaire).

Palette **Outils Lasso**

Outil de sélection à main levée — vous permet de tracer une ligne à main levée (irrégulière) dont les extrémités se rejoignent automatiquement pour former une zone de sélection de forme irrégulière.

Outil de sélection Polygone— vous permet de tracer une série de segments (double-cliquez pour fermer le polygone).

Directement dans la barre d'outils

L'outil **Baguette magique** — vous permet de sélectionner une zone en fonction de la similarité de couleur des pixels adjacents— Cliquez simplement sur un pixel de départ, puis définissez une **tolérance** dans la barre d'outils contextuelle. Cet outil fonctionne comme l'outil de remplissage, mais le résultat est une zone sélectionnée et non une zone remplie de couleur. (Pour sélectionner une dans une boîte de dialogue, utilisez la commande **Plage de couleurs** comme décrit ci-dessous.)

L'outil **Pinceau de sélection intelligente** — vous permet de créer votre sélection à partir d'une série de traits de pinceau.

À partir du menu **Sélection**	Le mode **Remplir la sélection** —vous permet d'utiliser des outils de dessin ou d'édition standard comme outils de sélection.
Palette **Outils de texte**	L'outil **Sélection de texte** — vous permet de créer une sélection sous forme de texte. Cliquez dans l'image à l'aide de l'outil pour afficher le curseur du texte. Saisissez le texte, mettez-le en forme et cliquez sur **OK**. (Voir Créer et modifier du texte p. 142.)

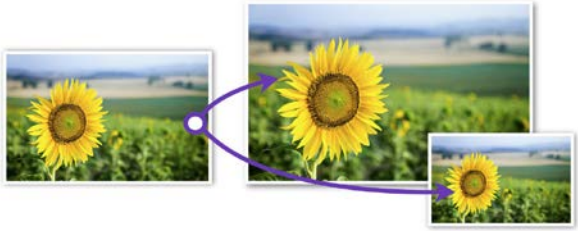
Pour chaque outil de sélection, la barre d'outils contextuelle comprend quatre boutons de combinaison (**Nouveau**, **Ajouter**, **Soustraire**, et **Intersection**) qui permettent de déterminer l'effet de chaque nouvelle opération de sélection.

Modifier la taille de l'image et du canevas

Comme vous le savez probablement, les dimensions d'une image sont exprimées en **pixels** (des "touches de peinture" formant une image à l'écran). PhotoPlus propose des options de modification de la **taille de l'image** et de la **zone de travail**, mais quelle est en fait la différence et comment procéder à ces redimensionnements ?

Modifier la taille de l'image

Modifier la taille de l'image signifie agrandir ou réduire la totalité de l'image ou uniquement une zone sélectionnée. Le redimensionnement est en fait une sorte de déformation car le contenu de l'image est étiré ou écrasé.



La boîte de dialogue Taille de l'image vous permet de spécifier de nouvelles dimensions applicables à l'ensemble l'image (à l'écran et/ou à l'impression).

Pour redimensionner l'image pour l'affichage à l'écran :

1. Dans le menu **Image**, sélectionnez **Taille de l'image**.
2. Sélectionnez une unité de mesure ("pixels" ou "pourcentage") dans la liste déroulante.
3. Sélectionnez une **méthode de rééchantillonnage**. En règle générale, utilisez **Pixel le plus proche** pour les images à bords durs, **Interpolation bilinéaire** lorsque vous souhaitez réduire des photos, **Interpolation bicubique** lorsque vous souhaitez agrandir des photos et **Fenêtre Lanczos3** pour des résultats de qualité optimale.

4. Entrez de nouvelles valeurs de **Largeur**, de **Hauteur** ou de **Résolution**.

5. Cliquez sur **OK**.

Pour redimensionner l'image en vue d'une impression :

1. Dans le menu **Image**, sélectionnez **Taille de l'image**.

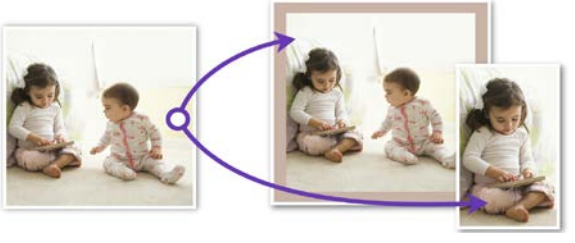
2. Décochez **Redimensionner les calques**.

3. Entrez de nouvelles valeurs de **Largeur**, de **Hauteur** ou de **Résolution**.

4. Cliquez sur **OK**.

Modifier la taille de la zone de travail

Modifier la taille de la zone de travail signifie ajouter ou supprimer des pixels le long des bords de l'image, ce qui équivaut à ajouter une bordure autour d'une photo ou à réduire la taille de la photo avec une paire de ciseaux. Dans les deux cas, les pixels restants ne sont pas modifiés et aucune déformation n'est constatée.



Pour modifier la taille du canevas :

1. Dans le menu **Image**, sélectionnez **Taille de la zone de travail**.

2. Saisissez une **nouvelle largeur** et/ou une **nouvelle hauteur** (les valeurs actuelles sont également affichées à titre de comparaison).

3. Dans la zone Point d'ancrage, cliquez pour situer la miniature de l'image par rapport aux bords où les pixels devraient être ajoutés ou supprimés.

Pour agrandir la zone de travail de chaque côté de l'image, cliquez sur le point d'ancrage central.

4. Cliquez sur **OK**.

Si vous augmentez la taille de la zone de travail, la nouvelle zone de travail est remplie avec la couleur d'arrière-plan actuellement sélectionnée (calque d'arrière-plan) ou apparaît comme une zone transparente (calques standard).

Redresser une photo

En tant que réglage de l'image, l'outil **Redresser** permet d'aligner une image inclinée à nouveau à l'horizontal ou à la verticale (pour rétablir l'alignement horizontal correct d'une image numérisée qui n'était pas correctement alignée dans le scanner). Utilisez cet outil pour tracer une ligne d'alignement le long d'un bord de votre image (p. ex. un horizon ou le côté d'un bâtiment) — l'image s'oriente automatiquement à l'horizontale ou la verticale en fonction de la ligne tracée.

Avant
(ligne d'alignement tracée sur l'image)

Après

Vous pouvez redresser une photo à l'aide de l'une des deux méthodes suivantes : Avec un outil appliqué directement à votre image (ci-dessous) (destructif) ou via le studio PhotoFix (non destructif) (voir p. 62).

Pour redresser une image (avec l'outil Redresser) :

1. Dans la **barre d'outils verticale**, développez la palette d'outils **Recadrer** et cliquez sur l'outil **Redresser**.

2. Dans la barre d'outils contextuelle, sélectionnez une option dans la liste déroulante **Zone de travail**. Vous pouvez alors choisir le mode d'affichage de votre image redressée :

    - **Recadrer** - recadre et ajuste l'image redressée de manière à l'agrandir à la taille maximale de la zone de travail, sans afficher de bordures.
    - **Adapter** - agrandit la zone de travail pour afficher la totalité de l'image redressée. La bordure est remplie avec la couleur d'arrière-plan active.
    - **Taille originale** - affiche l'image redressée aux dimensions originales de la zone de travail. La bordure est remplie avec la couleur d'arrière-plan active.

    Dans l'image ayant besoin d'être redressée, recherchez une ligne droite par rapport à laquelle tracer la ligne d'alignement (comme la séparation entre la mer et le ciel, ci-dessus).

3. (Facultatif) Décochez **Faire pivoter tous les calques** pour restreindre l'opération au calque actif uniquement. Dans le cas contraire, tous les calques pivoteront.

4. Avec le curseur Redresser, tracez une ligne droite d'une extrémité d'un bord de l'image à l'autre (la longueur de la ligne n'a pas d'importance) puis relâchez le bouton de la souris. L'image est orientée en fonction de la nouvelle ligne.

Recadrer une image

Avant

Après
(Recadrage rectangulaire)

Il s'agit de l'équivalent électronique du découpage de photographie à l'aide de ciseaux, mais dans notre cas, vous avez le droit à l'erreur. Le recadrage vous permet de supprimer tous les pixels situés hors de la zone de sélection et de redimensionner l'image pour la recadrer sur la zone restante. Utilisez le recadrage pour mettre en avant les parties intéressantes d'une image, pour des raisons pratiques ou pour améliorer la composition de la photo.

PhotoPlus vous permet d'effectuer un recadrage libre (non limité), ou en fonction d'une taille d'impression standard ou personnalisée, d'une taille définie en pixels ou à des proportions contraintes.

L'outil Recadrer affecte tous les calques de l'image. La partie extérieure à la zone désignée est supprimée. Toute sélection est ignorée et désélectionnée lors du recadrage.

Recadrage libre

Un recadrage libre vous permet de découper votre photo à n'importe taille rectangulaire (ou carrée) de votre choix. La zone de recadrage s'affichera en vert pour signifier que vous êtes en mode libre.

Pour effectuer un recadrage libre :

1. Dans la palette d'outils **Recadrer** de la barre d'outils verticale, sélectionnez l'outil **Recadrer**.
2. Activez l'option **Sans contrainte** dans la liste déroulante **Dimensions** de la barre d'outils contextuelle.
3. Tracez un rectangle et ajustez éventuellement ses dimensions en déplaçant ses côtés. Autre solution : vous pouvez régler les dimensions à l'aide des paramètres de la barre d'outils contextuelle.
4. (Facultatif) Vous pouvez faire glisser le pointeur à l'intérieur de la zone de recadrage pour repositionner cette dernière.
5. Pour recadrer l'image à la taille désignée, double-cliquez à l'intérieur de la zone de recadrage.

Recadrage contraint

Un recadrage contraint vous permet de contrôler précisément la taille de votre recadrage. Lorsque vous redimensionnez la zone de recadrage sur la page, sa largeur et sa hauteur changeront simultanément pour appliquer les paramètres que vous avez initialement choisis. La zone de recadrage s'affichera en bleu pour signifier que vous êtes en mode contraint.

Recadrer en vue d'une impression

Un recadrage contraint permet typiquement de préparer une image pour l'impression à une taille standard (ou personnalisée).

Grâce à un recadrage, vous aurez la garantie que votre image résultante s'imprimera à la taille exacte que vous avez définie, quels que soient le nombre de pixels et la résolution initiale de l'image non recadrée.

Pour recadrer en fonction d'une taille d'impression particulière :

1. Dans la palette d'outils **Recadrer** de la barre d'outils verticale, sélectionnez l'outil **Recadrer**.

2. Pour recadrer en fonction d'une taille d'impression, sélectionnez une **taille prédéfinie** (exprimée en pouces ou en centimètres) dans la liste déroulante **Dimensions** de la barre d'outils contextuelle.

- ou -

Si vous devez définir une taille **personnalisée**, dans la barre d'outils contextuelle :

- Sélectionnez **pouces** ou **cm** dans la liste déroulante **Unités de mesure**.
- Entrez des valeurs dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.

3. (Facultatif) Cliquez sur **Échanger** pour intervertir les valeurs de hauteur et de largeur.
4. Appliquez l'une des méthodes suivantes :
   - Cliquez une fois sur l'image pour régler le recadrage à la taille d'impression définie ci-dessus.

     PhotoPlus utilisera la résolution (DPI) du document pour déterminer quelle portion de l'image sera incluse dans la zone de recadrage.
   - Tracez la zone de recadrage pour obtenir un rectangle ou un carré.

     Après le recadrage, la résolution (DPI) de votre document changera pour appliquer la taille d'impression définie.
5. (Facultatif) Vous pouvez faire glisser le pointeur à l'intérieur de la zone de recadrage pour repositionner cette dernière.

6. Pour recadrer l'image à la taille désignée, double-cliquez à l'intérieur de la zone de recadrage.

Recadrer à des dimensions en pixels

Un recadrage contraint est extrêmement pratique lorsque vous préparez vos images en vue de les afficher sur un site Web ou un appareil électronique. Contrairement à un recadrage en vue d'une impression, le plus important est de tenir compte du nombre de pixels dans l'image résultante.

PhotoPlus propose aussi une fonction unique de recadrage contraint en pixels, qui tient compte de la taille initiale, le nombre de pixels et la résolution de votre image d'origine. On parle de **document** prédéfini. Si vous appliquez ce préréglage, votre image sera **toujours** rééchantillonnée.

Pour recadrer à des dimensions en pixels :

1. Dans la palette d'outils **Recadrer** de la barre d'outils verticale, sélectionnez l'outil **Recadrer**.

2. Choisissez **Document** ou une autre taille **prédéfinie** (exprimée en pixels) dans la liste déroulante **Dimensions** de la barre d'outils contextuelle.

   - ou -

   Si vous devez définir une taille **personnalisée**, dans la barre d'outils contextuelle :

- Sélectionnez **pixels** dans la liste déroulante **Unités de mesure**.
- Entrez des valeurs dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.

3. (Facultatif) Cliquez sur **Échanger** pour intervertir les valeurs de hauteur et de largeur.
4. Appliquez l'une des méthodes suivantes :
   - Cliquez une fois sur l'image pour régler la zone de recadrage aux dimensions en pixels définies dans les étapes ci-dessus.
   - Tracez la zone de recadrage pour obtenir un rectangle ou un carré (si Personnalisée).

     Après le recadrage, PhotoPlus rééchantillonnera votre image pour s'assurer que la résolution (DPI) de votre document est appliquée, tout en adoptant les dimensions en pixels définies dans les étapes ci-dessus.
5. (Facultatif) Vous pouvez faire glisser le pointeur à l'intérieur de la zone de recadrage pour repositionner cette dernière.
6. Pour recadrer l'image à la taille désignée, double-cliquez à l'intérieur de la zone de recadrage.

Recadrer à un rapport hauteur/largeur défini

Vous souhaiterez parfois recadrer à des dimensions physiques ou à une taille en pixels définie, mais sans appliquer un recadrage contraint. Dans ces cas précis, vous pouvez recadrer à un rapport hauteur/largeur contraint.

Pour recadrer à un rapport hauteur/largeur défini :

1. Dans la palette d'outils **Recadrer** de la barre d'outils verticale, sélectionnez l'outil **Recadrer**.

2. Choisissez des proportions **prédéfinies** dans la liste déroulante **Dimensions** de la barre d'outils contextuelle.

   - ou -

   Si vous devez définir une taille **personnalisée**, dans la barre d'outils contextuelle :

   - Sélectionnez **Proportions** dans la liste déroulante **Unités de mesure**.
   - Entrez des valeurs dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.

3. (Facultatif) Cliquez sur **Échanger** pour intervertir la hauteur et la largeur.

4. Appliquez l'une des méthodes suivantes :

    - Cliquez une fois sur l'image pour régler la zone de recadrage aux proportions définies dans les étapes ci-dessus.

      La plus grande zone disponible pour votre image s'affichera alors.

    - Tracez la zone de recadrage pour obtenir un rectangle ou un carré.

5. (Facultatif) Vous pouvez faire glisser le pointeur depuis l'intérieur de la zone de recadrage pour repositionner cette dernière.

6. Pour recadrer l'image à la taille désignée, double-cliquez à l'intérieur de la zone de recadrage.

Recadrage non destructif et destructif (ou permanent)

Pour annuler un recadrage non destructif :

- Dans le menu **Image**, cliquez sur **Afficher tout**.

La commande **Afficher tout** n'est pas disponible si vous avez appliqué un recadrage destructif ou un recadrage sur une sélection (voir p. 108).

Utiliser la règle des tiers

Cochez la case **Grille** dans la barre d'outils contextuelle pour améliorer la composition photographique. Lorsque cette option est sélectionnée, une grille est superposée sur votre photo.

Recadrer sur une sélection

Vous pouvez également recadrer une image sur toute la **zone de sélection**, quelle qu'en soit la forme, telle qu'elle a été définie à l'aide l'un des outils de sélection.

Pour recadrer l'image en fonction de la sélection :

1. Effectuez votre sélection.
2. Sélectionnez **Recadrer** dans le menu **Image**.

Symétrie et rotation

La symétrie et la rotation sont des manipulations ordinaires que vous pouvez réaliser sur toute l'image, sur le calque actif ou seulement sur une sélection. Les symétries permettent de modifier le point de vue du sujet, de régler la composition etc., tandis que la rotation est une modification générale de l'orientation.

Retournement horizontal

Retournement vertical

Rotation 15° antihoraire

Rotation 10° horaire

Pour effectuer une symétrie :

1. Dans le menu **Image**, sélectionnez **Symétrie horizontalement** ou **Symétrie verticale**.
2. Choisissez **Image**, **Calque**, **Sélection** ou **Tracé** dans le sous-menu.

Pour effectuer une rotation :

1. Dans le menu **Image**, sélectionnez **Rotation**.
2. Dans le menu déroulant, sélectionnez une option en fonction de l'objet (Image, Calque ou Sélection), l'angle de rotation (90° ou 180°) et la direction (sens des aiguilles d'une montre ou sens inverse) souhaitée.

3. Vous pouvez également sélectionner **Personnaliser** pour afficher une boîte de dialogue **Rotation** dans laquelle vous pouvez appliquer les options ci-dessus, mais également définir un angle personnalisé et utiliser des fractions de degrés.

Utiliser le Studio de découpe

Le **Studio de découpe** est une puissante solution intégrée vous permettant de découper une partie d'image sur un calque d'arrière-plan ou standard actif. Vous pouvez ainsi séparer le sujet d'intérêt de son arrière-plan, soit en conservant le sujet (généralement des personnes ou des objets, etc.) ou supprimer un arrière-plan uniforme simple (ciel, toile de fond de studio, p. ex.). Dans les deux cas, l'image découpée résultante fait ressortir votre image du lot et vous permet de présenter les découpes calque par calque, ce qui est parfait pour imiter des combinaisons de sujets/d'arrière-plans et des collages artistiques.

La méthode de suppression de l'arrière-plan est illustrée dans l'exemple suivant, concernant plusieurs images.

- Sur l'aperçu, un motif en échiquier est utilisé sur l'arrière-plan de la seconde image pour indiquer les zones à supprimer.
- Le Studio de découpe agit sur les calques d'arrière-plan et standard, mais pas sur les calques de texte ou les calques de forme.

Pour lancer le Studio de découpe :

1. Sélectionnez une image à découper.
2. Cliquez sur **Studio de découpe** dans la barre d'outils Studio Photo.

Sélectionner les zones à conserver ou supprimer

Deux pinceaux vous permettent de conserver ou supprimer des zones du calque actif. Il s'agit des outils **Pinceau Conserver** et **Pinceau Supprimer** que vous pouvez utiliser individuellement ou combiner, ce qui sera généralement le cas. Avec ces deux outils, le pinceau dessine une zone à contour que vous souhaitez supprimer ou conserver (selon le type de pinceau sélectionné). Un nombre paramétrable de pixels adjacents au contour se voit appliquer un dégradé.

Pour sélectionner les zones à conserver/supprimer :

1. Dans le Studio de découpe, cliquez sur **Pinceau Conserver** ou sur **Pinceau Supprimer** à gauche de l'espace de travail du Studio.

2. (Facultatif) Sélectionnez une **taille de pinceau** adaptée à la zone concernée.

3. (Facultatif) Définissez une valeur de **Tolérance de croissance** pour agrandir automatiquement la zone sélectionnée sous le pointeur (en détectant les couleurs similaires à celles de la sélection active). Plus la valeur est élevée, plus la zone sélectionnée s'étendra.

4. À l'aide du pointeur circulaire, tracez la zone à conserver ou à supprimer (en fonction de l'outil sélectionné).

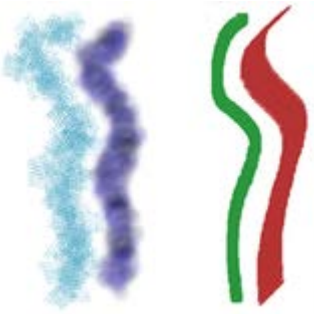
   Le bouton **Annuler** rétablit la dernière sélection effectuée.

5. Cliquez sur **OK** pour créer votre découpe.

PhotoPlus vous permet également de modifier les paramètres de sortie et d'affiner votre zone de découpe (en particulier si vous souhaitez corriger des parties de votre zone de découpe). Reportez-vous à l'aide de PhotoPlus pour plus d'informations.

Peinture, dessin et texte

Peinture et pinceaux



L'outil **Pinceau** et l'outil **Crayon** de la barre d'outils verticale sont des outils de base pour peindre et dessiner des lignes à main levée sur le calque actif. Ils peuvent être utilisés sur les calques d'arrière-plan et standard, mais pas sur les calques de texte ou les calques de forme. Ces outils modifient les pixels sur le calque.

L'**onglet Pinceau** contient une série de pinceaux prédéfinis, regroupés dans différentes catégories, sélectionnables dans une liste déroulante et affiche une galerie. Notez que chaque échantillon indique clairement la forme du pinceau et du trait. Le chiffre indique le diamètre du pinceau. La forme du pinceau détermine l'épaisseur et bien d'autres propriétés de la ligne tracée.

> Vous pouvez également créer votre propre pinceau sous l'onglet.

Pour utiliser le Pinceau ou le Crayon :

1. Dans la palette **Outils Pinceau** de la **barre d'outils verticale**, sélectionnez l'outil **Pinceau** ou l'outil **Crayon**.

2. Sélectionnez une forme de pinceau prédéfinie sous l'onglet **Pinceau**. Si vous choisissez un pinceau basique, sélectionnez une couleur (c'est-à-dire la couleur de premier plan) sous l'onglet Couleur avant de peindre.

3. (Facultatif) Modifiez les attributs de la forme du pinceau dans la barre d'outils contextuelle.

4. Faites glisser le pointeur sur le calque actif en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé pour dessiner en utilisant la couleur de premier plan.

Options du pinceau

La boîte de dialogue Options du pinceau, accessible par un double-clic sur le modèle de pinceau dans la barre d'outils contextuelle, vous permet de personnaliser un pinceau existant ou de définir les propriétés d'un nouveau pinceau. Lorsque vous changez les paramètres, vous pouvez visualiser l'effet de chaque modification dans la fenêtre d'aperçu en bas de la boîte de dialogue.

Dessiner à l'aide d'une tablette graphique

Les traits de pinceaux peuvent être appliqués directement sur la page à l'aide de la souris ou, le cas échéant, d'une tablette graphique, cette dernière méthode étant parfaitement adaptée à l'application de traits qui varient en fonction de la pression exercée. PhotoPlus prend en charge la sensibilité à la pression, avec la possibilité d'étalonner la tablette et d'affecter des touches directement dans le programme (via le Studio de pression).

Effacer

La gomme peut être aussi importante pour un artiste que le crayon lui-même. La palette d'outils Gomme de la barre d'outils verticale propose des méthodes d'optimisation des images en "dessinant" en transparence plutôt qu'avec de la couleur.

En règle générale, vous pouvez définir les propriétés de chaque outil, notamment le mode de fusion, l'opacité, la tolérance, le flux, et choisir une forme de pinceau. Les outils Gomme peuvent être utilisés sur les calques d'arrière-plan et standard, mais par sur les calques de texte ou les calques de forme.

Pour effacer à l'aide de l'outil Gomme standard :

1. Sélectionnez l'outil **Gomme standard** dans la palette d'outils **Gomme** de la **barre d'outils verticale**.

2. (Facultatif) Modifiez les attributs, en particulier la **taille** et l'**opacité** du pinceau, dans la barre d'outils contextuelle.

   Pour un effacement avec un effet d'aérographe ou de bord net, cochez l'option **Aérographe** ou **Contour net**. Les utilisateurs de tablettes graphiques peuvent activer la sensibilité à la pression dans les options du pinceau (cliquez sur la miniature **Pinceau**) ; vérifiez que la liste déroulante **Contrôleur** est réglée sur "Pression" pour les attributs sélectionnés.

3. Faites glisser l'outil sur le calque actif. Sur le calque d'arrière-plan, les pixels effacés sont remplacés par la couleur d'arrière-plan sélectionnée. Sur les autres calques, ils sont remplacés par une zone transparente.

Pour effacer à l'aide de l'outil Gomme d'arrière-plan :

1. Sélectionnez l'outil **Gomme d'arrière-plan** dans la palette d'outils **Gomme** de la **barre d'outils verticale**.

2. (Facultatif) Modifiez les propriétés dans la barre d'outils contextuelle :

   - Les utilisateurs de tablettes graphiques peuvent activer la sensibilité à la pression dans les

options du pinceau (cliquez sur la miniature **Pinceau**) ; vérifiez que la liste déroulante **Contrôleur** est réglée sur "Pression" pour les attributs sélectionnés.

- Le paramètre **Tolérance** détermine l'étendue de la plage de couleurs à effacer.
- Vous avez également la possibilité de **verrouiller la couleur de premier plan** sélectionnée afin de ne pas l'effacer.

3. Faites glisser l'outil sur le calque actif pour effacer les pixels identiques à une couleur de référence échantillonnée et situés sous la pointe du pinceau.

Si vous utilisez cet outil sur un calque d'arrière-plan, il est converti en calque standard.

Pour effacer à l'aide de l'outil Gomme magique :

1. Sélectionnez l'outil **Gomme magique** dans la palette d'outils **Gomme** de la **barre d'outils verticale**.
2. (Facultatif) Modifiez les propriétés dans la barre d'outils contextuelle.
3. Cliquez (ou cliquez et faites glisser le pointeur) avec l'outil sur le calque actif pour effacer les pixels identiques (en fonction de la plage de tolérance) à la couleur située sous le pointeur à l'endroit du premier clic de souris. Si vous utilisez cet outil sur un calque d'arrière-plan, il est converti en calque standard.

Effacer à l'aide d'une tablette graphique

Pour les utilisateurs de tablettes graphiques, PhotoPlus prend en charge la sensibilité à la pression, avec la possibilité d'étalonner la tablette et d'affecter des touches directement dans le programme (via le Studio de pression).

Remplir une zone

Le remplissage de zones ou de calques constitue une alternative à l'application de couleurs ou de textures. Le fait de sélectionner la zone concernée avant d'appliquer un remplissage et de définir les réglages appropriés peut faire la différence entre une image banale et un effet spectaculaire.

La palette d'outils **Remplissage** de la barre d'outils verticale comprend deux outils de remplissage permettant de remplir des zones avec de la couleur et/ou de la transparence : **Remplissage intégral** et **Remplissage dégradé**. Vous pouvez également utiliser la commande **Édition/Remplissage** pour appliquer un remplissage avec une **couleur** ou une **texture**. Comme pour les outils de dessin, si vous avez effectué une sélection, les outils de remplissage n'affectent que les pixels situés dans la zone sélectionnée. Si vous travaillez sur un calque de forme ou de texte, l'outil **Remplissage dégradé** permet de modifier l'intérieur du ou des objets du calque.

Remplissage intégral et remplissage avec texture

L'outil **Pot de peinture** peut être utilisé sur les calques d'arrière-plan et standard. Il permet de remplacer une zone de couleur existante par la couleur d'arrière-plan.

Pour utiliser l'outil Pot de peinture :

1. Sélectionnez l'outil **Pot de peinture** dans la palette d'outils **Remplissage** de la **barre d'outils verticale**.
2. Définissez la tolérance et les options de remplissage du calque dans la barre d'outils contextuelle.
3. Cliquez avec l'outil à l'endroit où vous souhaitez commencer le remplissage.

La commande **Édition/Remplir** permet d'appliquer un remplissage intégral à une zone de calque avec une couleur quelconque et pas seulement la couleur de premier plan. En revanche, il s'agit d'un remplissage de couleur unie sans aucune des subtilités des propriétés de l'outil Pot de peinture. Sélectionnez cette commande pour afficher la boîte de dialogue Remplissage.

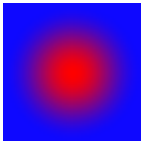
Outil Remplissage dégradé

Alors que les remplissages unis utilisent une couleur, les remplissages dégradés de PhotoPlus utilisent deux couleurs "clés" minimum, avec une plage de teintes pour chaque couleur clé, créant ainsi un effet de spectre. Vous pouvez peaufiner la différence de couleur entre les deux couleurs clés. De même, un remplissage dégradé dans PhotoPlus peut comporter une **transparence unie** (un niveau d'opacité, de 50 ou 100 % par exemple, pour l'ensemble de sa gamme) ou une **transparence variable**, avec deux niveaux d'opacité "clés" minimum et une plage de valeurs entre les deux.

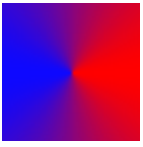
L'outil **Remplissage dégradé** vous permet d'appliquer un remplissage de couleur et/ou de transparence directement sur un calque.

Uni

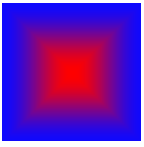
Linéaire



Radial

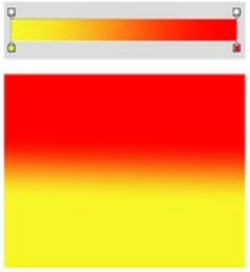


Conique



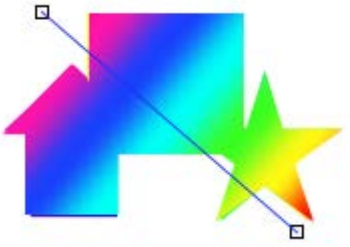
Carré

L'application d'un remplissage dégradé sur un calque quelconque suppose la sélection de l'un des types de remplissage, la modification des couleurs de remplissage et/ou la transparence dans la boîte de dialogue Remplissage, puis l'application du remplissage. Les remplissages dégradés se comportent cependant différemment en fonction du type de calque utilisé.



Sur les **calques standard et d'arrière-plan**, l'outil crée un effet de spectre, remplissant le calque actif ou la sélection avec la plage des couleurs clés présentes dans le remplissage dégradé sélectionné.

La méthode est semblable pour la transparence, qui détermine "l'épaisseur" de la peinture appliquée. Avec un niveau d'opacité maximum, le remplissage a pour effet d'obscurcir complètement les pixels sous-jacents.



Sur les **calques de texte et de forme**, l'outil Remplissage dégradé est encore plus performant. Les propriétés de couleur et de transparence du remplissage peuvent être modifiées ultérieurement.

Pour appliquer un remplissage dégradé :

1. Sélectionnez l'outil **Remplissage dégradé** dans la palette d'outils **Remplissage** de la **barre d'outils verticale**.

2. Sélectionnez un type de remplissage dans la barre d'outils contextuelle : Linéaire, Radial, Conique ou Carré.

3. Pour sélectionner un remplissage prédéfini ou modifier les valeurs de couleur et/ou de transparence d'un remplissage, cliquez sur l'échantillon de couleur correspondant dans la barre d'outils contextuelle.

   La boîte de dialogue Dégradé apparaît. Sélectionnez un remplissage prédéfini dans la galerie par défaut ou dans une galerie prédéfinie (sélectionnez une catégorie dans la liste déroulante).

   Cliquez sur pour accéder à d'autres options telles que l'ajout, la modification ou la suppression de catégories, et l'ajout et la suppression de remplissages personnalisés. Voir la rubrique d'aide de PhotoPlus sur la modification des remplissages dégradés.

4. (Facultatif) Cochez **Inverser** dans la barre d'outils contextuelle pour inverser la direction du remplissage choisi.

5. (Facultatif) Décochez **Transparence** dans la barre d'outils contextuelle si vous ne souhaitez pas conserver la transparence (le cas échéant) de votre remplissage dégradé ; dans le cas contraire, la transparence du remplissage est conservée lors de l'application du remplissage.

6. Une fois le remplissage défini, cliquez avec l'outil à l'endroit où vous souhaitez commencer le remplissage, puis faites glisser vers le point où vous souhaitez qu'il se termine.

Pour modifier le type de remplissage d'un calque de texte ou de forme, ou bien en modifier la ou les couleurs :

- Double-cliquez sur le calque de forme/de texte (ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, puis choisissez **Modifier le remplissage**).

  - ou -

- Sélectionnez l'outil **Remplissage dégradé** et utilisez la barre d'outils contextuelle.

Ces deux options vous permettent de sélectionner un type de remplissage et/ou de cliquer sur l'échantillon de couleur (ou le dégradé), afin de modifier le remplissage.

Cloner une zone

Lors d'une retouche, vous pouvez supprimer des objets indésirables dans une image en les recouvrant d'une autre zone de l'image. Cela est possible grâce à l'**outil Clone** qui agit comme une combinaison de deux pinceaux magiques. Pendant que vous tracez ou "prélevez" une zone de l'image avec un pinceau, l'autre pinceau en dessine une duplication exacte à un autre emplacement— voire même dans une autre image.

Pour réaliser une tâche corrective, vous pouvez prélever des pixels et les déposer sur des pixels indésirables.

Vue d'un canal gâchée par des câbles électriques et des pylônes disgracieux

La même vue après dissimulation des objets indésirables.

L'outil agit sur le calque d'arrière-plan ou standard actif et peut même cloner **tous** les calques (y compris les calques de texte ou les calques de forme).

Le clonage peut également être utilisé à des fins créatives. Vous pouvez par exemple introduire des objets dupliqués dans votre image.

Pour cloner une zone :

1. Dans la palette d'outils **Clone** de la **barre d'outils verticale**, sélectionnez l'outil **Clone.**

2. Si nécessaire, modifiez les propriétés dans la barre d'outils contextuelle.

3. Pour définir la zone de prélèvement, appuyez sur la touche **Alt** et cliquez avec l'outil.

4. Cliquez une nouvelle fois à l'endroit où vous souhaitez commencer la copie, puis cliquez pour dessiner la copie à l'emplacement de destination souhaitée. Répétez autant de fois que nécessaire. Un curseur à réticule marque le point de prélèvement, qui se déplace en fonction des mouvements de votre pinceau.

Tracer et modifier des lignes et des formes

Pour dessiner et modifier des lignes et des formes, la **barre d'outils verticale** contient les outils de dessin suivants :

La palette d'outils **Formes pleines** propose un ensemble d'outils de création de rectangles, d'ellipses, de polygones et d'autres formes.

La palette d'**outils Ligne** vous permet des lignes droites, ainsi que des lignes courbées et à main levée.

Aperçu

Chaque outil de dessin dispose de règles de création et d'édition propres, décrites ci-dessous. Voyons tout d'abord les points communs des diverses formes :

- Les formes comportent des contours appelés **tracés**. En un mot, les formes présentées ici sont des contours **pleins** (c'est-à-dire fermés et remplis de couleur).

- Contrairement aux zones dessinées que vous créez sur des calques **bitmap**, les Formes pleines et les lignes sont des **objets vectoriels** occupant des **calques de forme** spécifiques, signalés par le symbole sous l'onglet Calques. Chaque calque de forme comprend une miniature de tracé représentant la ou les formes présentes sur ce calque.

- Une Forme pleine ou une ligne droite peuvent être directement tracés en tant que **calque de forme**, de **tracé** ou de **bitmap** plein. Les boutons de la barre d'outils contextuelle vous permettent de choisir le mode de tracé de vos lignes et formes :

  Calque de forme : crée votre Forme pleine ou votre ligne sur un nouveau calque de forme ou l'ajoute à un calque de forme existant.

  Tracés : vous permet d'ajouter votre forme ou ligne directement en tant que tracé plutôt que sur un nouveau calque de forme ou un calque de forme existant.

Bitmap de remplissage : permet de créer un bitmap rempli avec la forme ou la ligne droite sur un calque de tramage sélectionné (le calque d'arrière-plan, par exemple).

Les traits au stylo courbés et à main levée ne peuvent pas être tracés sous forme de bitmaps pleins.

Créer des formes supplémentaires

Les **calques de forme** peuvent contenir une ou plusieurs formes, c'est à vous de décider si vous souhaitez créer des formes supplémentaires. Cette décision est facilitée par la barre d'outils contextuelle lorsque l'outil ligne ou Forme pleine est sélectionné. La barre affiche une série de **boutons de combinaison** qui détermine le calque sur lequel la forme sera placée et le rapport que la nouvelle forme aura avec toute forme existante sur le même calque.

Nouveau : ajoute la forme sur un nouveau calque de forme.

Ajouter : ajoute la forme au calque sélectionné.

Soustraire : supprime la zone de chevauchement lorsqu'une nouvelle forme est dessinée par-dessus des formes existantes dans le calque sélectionné. La nouvelle forme n'est pas incluse.

Intersection : inclut la zone d'intersection uniquement lorsqu'une nouvelle forme est ajoutée par-dessus des formes existantes dans le calque sélectionné.

Exclure : exclut la zone d'intersection lorsqu'une nouvelle forme est ajoutée par-dessus des formes existantes dans le calque sélectionné.

Les boutons de combinaison sont également disponibles pour les formes créées en tant que tracés. Ils déterminent la façon dont les nouveaux tracés de forme interagissent avec les tracés créés précédemment.

Pour modifier le type de remplissage ou en modifier les couleurs :

- Double-cliquez sur le calque de forme.

  - ou -

- Sélectionnez l'outil Remplissage dégradé et utilisez la barre d'outils contextuelle.

  Ces deux méthodes vous permettent d'appliquer un remplissage de couleur unie, un remplissage dégradé et/ou un dégradé de transparence à une forme.

Un remplissage s'applique à toutes les formes d'un calque donné. Techniquement parlant, le remplissage est une propriété du calque, les formes agissant comme des fenêtres vous permettant de visualiser le

remplissage. Par conséquent, si vous souhaitez colorer une forme en rouge et une autre en jaune, vous avez besoin de deux calques de forme.

Vous pouvez aussi modifier l'**opacité** d'un calque de forme à l'aide de l'onglet Calques.

Créer et modifier des Formes pleines

Les Formes pleines de PhotoPlus vous permettent d'ajouter instantanément toutes sortes de formes prédéfinies à votre page, puis de les régler et de les modifier à l'aide de poignées.

La palette d'outils **Formes pleines** contient un large éventail de formes courantes, notamment des rectangles, des ovales, des flèches, des polygones, des étoiles, etc. Chaque forme comporte des propriétés "intelligentes" que vous pouvez utiliser pour personnaliser la forme de base.

Les Formes pleines peuvent également être dessinées sous forme de traces.

Pour créer une Forme pleine :

1. Cliquez sur la palette d'outils **Formes pleines** de la **barre d'outils verticale** puis choisissez une forme dans le menu déroulant. (Pour choisir la dernière forme utilisée, il suffit de cliquer directement sur le bouton de la barre d'outils.)

2. Vérifiez que le bouton **Calques de formes** est sélectionné dans la barre d'outils contextuelle.

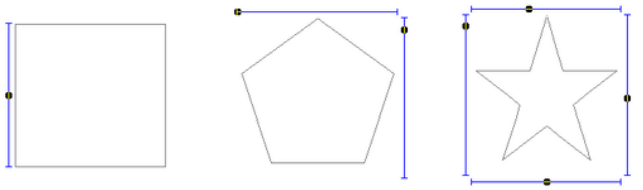
3. Si vous souhaitez créer la forme sur son propre calque, vérifiez que le bouton **Nouveau** est sélectionné dans la barre d'outils contextuelle. Si vous souhaitez créer plusieurs formes sur le même calque, sélectionnez l'un des boutons de combinaison dans la barre d'outils contextuelle pour préciser l'interaction entre les différentes formes (voir p. 131).

4. Pour les formes sur un nouveau calque uniquement, sélectionnez sous l'onglet Couleur une couleur de premier plan pour la Forme pleine.

5. Faites glisser la forme sur l'image. Ses contours sont visibles. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en dessinant une forme pour conserver son rapport hauteur/largeur.

Si vous passez à l'outil **Modifier un nœud**, vous pourrez régler la forme. Le nombre de poignées de contrôle affichées varie selon la forme : un rectangle n'en a qu'un, un polygone deux, une étoile quatre.

L'outil Modifier un nœud est automatiquement sélectionné lorsque vous tracez une Forme pleine, ce qui vous permet de le personnaliser.

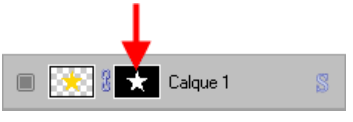


Prenons l'exemple de la forme Pentagone, au centre :

- En glissant la poignée de contrôle supérieure vers la droite, la forme se transformera en hexagone, en heptagone, en octogone, et ainsi de suite.
- En glissant la poignée de contrôle latérale vers le bas, la forme pivotera dans le sens antihoraire.

Pour modifier une Forme pleine :

1. Cliquez sur le nom du calque ou du tracé sous l'onglet Calques ou Tracés pour la sélectionner. S'il s'agit d'un calque de forme, assurez-vous que la miniature de tracé du calque est **sélectionnée** (bordure blanche, comme illustré ci-dessous) pour que le tracé puisse être modifié à l'aide de l'outil Modifier un nœud ou Modifier une forme.



2. Depuis la palette d'outils Nœud, vous pouvez utiliser :

   - L'outil **Modifier un nœud** (**barre d'outils verticale**) avant de cliquer sur la forme pour régler une nouvelle fois ses poignées.

     - ou -

   - L'outil **Modifier une forme** pour sélectionner, déplacer et déformer des formes.

     (Si le calque ne comporte qu'une forme, vous pouvez aussi utiliser les outils **Déplacer** et **Déformer**.) Faites glisser les poignées de l'objet pour le redimensionner tout en conservant ses proportions. Pour le redimensionner librement, maintenez la touche **Maj** enfoncée en faisant glisser le pointeur. Pour conserver les proportions de la forme, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en la faisant glisser.

Créer et modifier des lignes

Vous pouvez tracer des **lignes** à l'aide d'outils spéciaux disponibles dans la palette d'outils Ligne de la **barre d'outils verticale**.

L'outil **Plume** permet de produire une combinaison complexe de courbes (et de formes).

Comme son nom l'indique, l'**outil Plume à main levée** vous permet de tracer des lignes à main levée. PhotoPlus composera la ligne à l'aide d'une série de segments et de nœuds (chaque début de segment correspondant à la fin du précédent) puis de l'attacher au point de départ pour créer une forme fermée. Utilisez le paramètre **Lissage** de la barre d'outils contextuelle pour égaliser les contours irréguliers automatiquement. Vous ne pouvez utiliser ce lissage qu'au moment du traçage de la ligne, pas ultérieurement.

L'**outil Ligne** permet de tracer une ligne droite anticrénelée dans PhotoPlus, c'est-à-dire une forme très fine. La ligne peut varier en **Épaisseur** et peut être déplacée par paliers de 15 degrés en maintenant la touche **Maj** enfoncée pendant le déplacement.

La barre d'outils contextuelle de chaque outil vous permet de créer une ligne pouvant être directement tracée en tant que calque de forme ou comme tracé. L'outil Ligne permet également de créer directement un bitmap rempli. De plus, des boutons de combinaison vous permettent d'ajouter la ligne à son propre calque (ou tracé) ce qui vous permet de mieux maîtriser la façon dont la nouvelle ligne interagit avec les formes existantes sur le calque.

Outre son utilité avec les Formes pleines, les outils Modifier un nœud et Modifier une forme révèlent toutes leurs fonctionnalités avec les lignes.

Pour modifier une ligne :

1. Cliquez sur le nom du calque pour le sélectionner et le modifier.

2. Pour déplacer, redimensionner, mettre à l'échelle, incliner ou faire pivoter la ligne, sélectionnez l'outil **Éditer une forme**. Cet outil de déformation fonctionne en manipulant le cadre entourant la ligne — tirez un coin ou un bord.

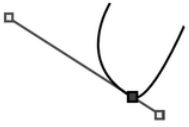
3. Pour remodeler la ligne, sélectionnez l'outil **Modifier un nœud**. Le ligne consiste en un ensemble de **segments** et de **nœuds** (points de rencontre des segments). Vous pouvez faire glisser un ou plusieurs nœuds, ou bien cliquer et faire glisser un segment.

Lorsque vous sélectionnez un nœud, des poignées contrôlant la forme des segments de ligne adjacents apparaissent. Chaque segment comporte une poignée de contrôle à chacune de ses extrémités. Tout nœud sélectionné apparaît en grisé.

Plusieurs types de nœuds existent : **aigu**, **obtus** ou **symétrique**. Les poignées de contrôle de chaque type présentent des caractéristiques légèrement différentes. Vous le constaterez au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec l'outil. En fait, le type de nœud détermine

l'inclinaison et la courbe des segment contigus et peut être sélectionné dans la barre d'outils contextuelle.

Angle aigu indique que les segments des deux côtés du nœud sont entièrement indépendants, les coins peuvent donc être pointus.



Angle obtus signifie que l'inclinaison de la ligne est identique des deux côtés du nœud, mais que la longueur des deux poignées de contrôle reliées peut être différente, ce qui produit des courbes de différentes profondeurs.

Angle symétrique : les nœuds relient les segments avec les mêmes inclinaison et profondeur des deux côtés du nœud, avec des poignées de contrôle de longueur identique.

Pour modifier un nœud :

1. Sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Modifier un nœud**.
2. Faites glisser la/les poignée(s) du nœud pour peaufiner la courbe.

Vous pouvez également utiliser la barre contextuelle pour définir un segment droit ou courbé.

Pour ajouter un nœud, double-cliquez sur un segment. Pour supprimer un nœud sélectionné, appuyez sur la touche **Suppr**.

Pour obtenir un segment droit, cliquez sur le bouton **Redresser la ligne**.

Créer et éditer du texte

PhotoPlus utilise deux outils de texte :

- L'outil **Texte** pour saisir un texte plein sur un nouveau calque. Pratique pour ajouter des légendes accrocheuses ou subtiles (ci-contre) et des titres.
- L'outil **Sélection de texte** pour créer une sélection sous forme de texte (à remplir à l'aide de remplissages inédits).

Pour créer un texte plein :

1. Cliquez sur la palette **Outils de texte** de la **barre d'outils verticale** puis choisissez l'outil **Texte**.

2. Cliquez sur l'image avec le curseur de texte, à l'endroit où vous voulez insérer le texte. Définissez ensuite les attributs de texte dans la barre d'outils contextuelle.

   - ou -

   Faites glisser le pointeur sur la page pour définir la taille du texte.

3. Saisissez votre texte. Le texte apparaît sur un nouveau calque de texte transparent sous l'onglet Calques. Vous pouvez maintenant utiliser l'outil Déplacer ou d'autres outils et commandes pour le retoucher, comme le contenu d'un calque.

Pour modifier un texte existant :

1. Le calque de texte à modifier étant activé, sélectionnez l'outil **Texte** et placez le pointeur sur le texte. Le pointeur se transforme alors en pointeur vertical.

2. Cliquez ou cliquez-déplacez pour sélectionner des extraits du texte. Vous pouvez alors insérer ou remplacer le texte sélectionné. De la même façon, dans la barre d'outils contextuelle, vous pouvez définir les nouveaux attributs du texte (police, taille, gras/italique/souligné, alignement, anticrénelage ou couleur) à appliquer à la zone de texte sélectionnée.

Pour modifier la couleur unie du texte :

1. Sélectionnez tout le texte ou une partie seulement.
2. Cliquez sur l'échantillon de couleur dans la barre d'outils contextuelle pour afficher la boîte de dialogue Sélecteur de couleur. (Voir la rubrique Choisir les couleurs p. 145).
3. Entrez les nouvelles valeurs et cliquez sur **OK**.

Pour appliquer un dégradé :

1. Sous l'onglet **Calques**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le calque Texte et choisissez **Modifier le remplissage**.
2. Remplacez le **Type de remplissage Uni** par Linéaire, Radial, Conique ou Carré.
3. Cliquez sur l'échantillon de **Remplissage** dégradé et sélectionnez un remplissage dégradé prédéfini ou créez votre propre dégradé dans la boîte de dialogue. Le remplissage dégradé est immédiatement appliqué à votre texte.

Pour convertir un calque de texte en calque standard :

- Cliquez à l'aide du bouton droit sur le nom du calque, puis sélectionnez **Tramer** dans le menu.

Pour créer une sélection de texte :

1. Cliquez sur la palette **Outils de texte** de la **barre d'outils verticale**, puis choisissez l'outil **Sélection de texte**.

2. Cliquez à l'endroit de l'image où vous souhaitez commencer la sélection.

   - ou -

   Faites glisser le pointeur sur la page pour définir la taille de la sélection de texte. Relâchez le bouton de la souris pour définir la taille du texte.

3. (Facultatif) Dans la barre d'outils contextuelle ou sous l'onglet Caractères, définissez les attributs de texte à appliquer à la nouvelle sélection (par exemple la police et la taille des caractères).

4. Saisissez le texte directement sur la page.

5. Cette opération terminée, cliquez sur le bouton **OK** sur la barre d'outils contextuelle. Un cadre de sélection apparaît autour du contour du texte.

6. Vous pouvez maintenant couper, copier, déplacer, modifier et bien sûr remplir la sélection.

À la différence du texte plein, la sélection de texte n'occupe pas un calque séparé.

Couleur et niveaux de gris

Choisir des couleurs

Couleurs de premier plan et d'arrière-plan

À tout moment, PhotoPlus vous permet d'utiliser deux couleurs : une couleur d'**arrière-plan** et une couleur de **premier plan**. Ces couleurs apparaissent toujours sous la forme de deux carrés sous l'onglet Couleurs, ci-contre.

La couleur de premier plan définie est le vert, et la couleur d'arrière-plan le noir.

L'onglet Couleur vous permet également de définir le mode colorimétrique avant de sélectionner la couleur : **RVB** (Rouge, Vert, Bleu) ; **CMJN** (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) ; **TSL** (Teinte, Saturation, Luminosité) ; **TSI** (Teinte, Saturation, Intensité lumineuse) ; **Roue chromatique TSI** ; **Cases de couleur TSI** ; ou **Niveaux de gris** ; ou **Lab**.

Pour définir le mode colorimétrique :

- Sélectionnez une option dans la liste déroulante.

Définir des couleurs

Voici quelques éléments à savoir sur l'utilisation de ces couleurs :

- Lorsque vous dessinez une sélection ou une forme, ou que vous utilisez les pinceaux, vous pouvez appliquer une couleur de premier plan.

- Toutefois, vous ajoutez parfois le texte noir du dessin après avoir échangé les couleurs de premier et d'arrière-plan à l'aide du bouton de l'onglet. L'utilisation de couleurs fréquemment utilisées pour le premier et l'arrière-plan permet d'augmenter votre productivité lorsque vous dessinez.

Pour définir les couleurs de premier plan et d'arrière-plan :

1. Sélectionnez l'outil **Pipette** dans la barre d'outils verticale.

   Lorsque vous déplacez le curseur autour de votre photo, un échantillon affiche la couleur à l'emplacement du curseur.

2. (Facultatif) Dans la barre d'outils contextuelle, vous pouvez définir la **Taille de l'échantillon** (zone de couleur à prélever). Vous avez le choix entre les options suivantes : Échantillon de point, Moyenne 3 x 3 ou Moyenne 5 x 5. Les deux dernières options vous permettent d'échantillonner une couleur moyenne sur une zone de pixels carrée, ce qui idéal pour échantillonner des images simili, c'est-à-dire lorsque l'échantillon de point n'est pas adéquat.

3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris à l'aide de l'outil sur un emplacement de l'image pour "prélever" la couleur qui s'y trouve et en faire la couleur de premier plan. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour définir une nouvelle couleur d'arrière-plan.

- ou -

1. Sous l'onglet Couleur, cliquez et déplacez le pointeur de la souris dans le **Spectre de couleurs**. Au fur et à mesure que vous déplacez le pointeur de la souris sur le spectre, l'échantillon de couleur actif de l'onglet adoptera la couleur survolée par le pointeur.

2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une couleur du spectre afin de définir la couleur de premier plan et avec le bouton droit pour définir la couleur d'arrière-plan.

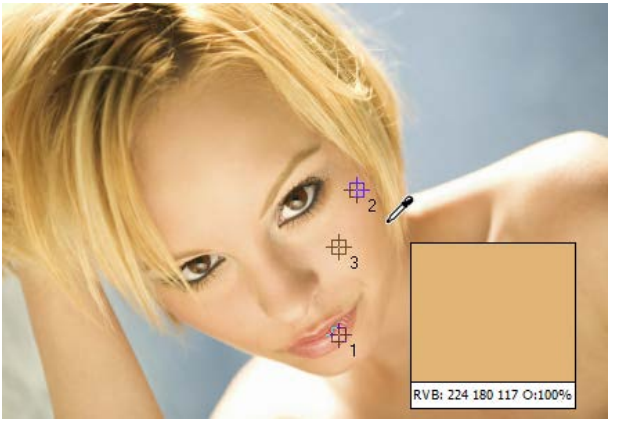
- ou -

- Sous l'onglet Couleur, utilisez la ou les glissières ou saisissez des valeurs numériques dans les champs pour définir une couleur spécifique. L'échantillon sélectionné est immédiatement actualisé.

Ajouter des échantillonneurs de couleur

Si vous souhaitez conserver un accès pratique aux couleurs importantes de votre image, vous pouvez ajouter des échantillonneurs aux emplacements correspondants. L'échantillonneur est simplement un marqueur qui indique la valeur de couleur du pixel sous-jacent.

À mesure que vous ajoutez des échantillonneurs, leurs valeurs de couleur s'affichent sous l'**onglet Infos**, pour référence. Les échantillonneurs sont numérotés sur la page et sous l'onglet.



Pour créer un échantillonneur :

1. Sélectionnez l'outil **Pipette** dans la barre d'outils verticale.

2. À l'emplacement souhaité, appuyez sur **Maj** et cliquez sur la page pour ajouter l'échantillonneur (numéroté 1, 2, 3, etc.).

La valeur de couleur du nouvel échantillonneur s'affiche sous l'onglet Infos.

Pour déplacer un échantillonneur :

- Appuyez sur **Maj** et cliquez sur l'échantillonneur survolé, puis faites-le glisser vers sa nouvelle position.

Pour supprimer un échantillonneur :

- Appuyez sur **Ctrl** et cliquez sur l'échantillonneur survolé.

Enregistrer des couleurs

Pour enregistrer des couleurs que vous utilisez fréquemment, vous pouvez les conserver sous forme de miniatures sous l'onglet Échantillons (ce qui évite de définir continuellement les couleurs sous l'onglet Couleurs). L'onglet Échantillons contient des galeries de miniatures de couleurs classées dans des catégories.

Si cet onglet est masqué, sélectionnez **Fenêtre/Onglets du Studio** pour le rendre visible.

Vous pouvez stocker la couleur de premier plan sélectionnée (sous l'onglet Couleur) dans la catégorie active ; vous pouvez également créer vous-même des catégories dans lesquelles vous pourrez ajouter vos miniatures personnelles. L'onglet Échantillons vous permet aussi de choisir des couleurs prédéfinies dans une palette de catégories thématiques (par exemple, Terre, Fruit, Pastel et Web).

Pour ajouter une couleur sous l'onglet Échantillons :

1. Sous l'onglet Échantillons, choisissez la catégorie dans laquelle vous souhaitez enregistrer la couleur.

2. Cliquez sur le bouton **Nouvel échantillon** pour ajouter la couleur de premier plan de l'onglet Couleur à la galerie.

Pour appliquer une couleur à partir de l'onglet Échantillons :

- Cliquez pour sélectionner une miniature dans une galerie — la couleur de premier plan de l'onglet Couleur est activée et peut être utilisée pour une peinture, un dessin, un remplissage, etc.

Modes colorimétriques

PhotoPlus propose plusieurs modes colorimétriques qui vous permettent d'appliquer des niveaux de couleur ou des détails de tons standard et supérieurs — le RVB 8 bits/canal (ou Niveaux de gris 8 bits/canal) et le RVB 16 bits/canal (ou Niveaux de gris 16 bits/canal), plus détaillé, et le mode Lab 16 bits/canal pour des retouches à la fois professionnelles et naturelles.

En règle générale, utilisez le mode RVB 8 bits/canal pour les retouches d'ordre général, puis envisagez le mode RVB 16 bits/canal ou le mode Lab pour des retouches avec profondeur de couleur ou des retouches professionnelles.

Si vous disposez déjà d'images 16 bits, vous voudrez sûrement exploiter les informations sur la profondeur de couleur et les tons dans votre projet – que ce soit pour l'ouverture, l'édition ou l'enregistrement de vos images haute qualité.

PhotoPlus vous permet également de sélectionner **manuellement** les modes :

	Choisir...	Puis sélectionner
lors de la création d'une image	**Nouvelle image** (Assistant de démarrage) ou **Fichier/Nouveau**	Mode colorimétrique : RVB, Lab ou Niveaux de gris Profondeur de couleur : 8 ou 16 bits par canal

	Choisir...	Puis sélectionner
à tout moment	**Image/Mode colorimétrique**	RVB 8 bits/canal RVB 16 bits/canal Lab 8 bits/canal Lab 16 bits/canal Niveaux de gris 8 bits/canal Niveaux de gris 16 bits/canal
pour importer des images Raw	dans la liste déroulante **Profondeur de couleur** (section **Format de sortie**)	8 bits/canal 16 bits/canal
lors du rendu d'une fusion HDR	**Fichier/Fusion HDR**	Sortie 16 bits par canal

Pour savoir quel mode est actif, consultez la barre de titre qui indique le mode après le nom du fichier, le zoom et la taille d'image.

Imprimer et exporter

Impression

Pour imprimer vos images sur une imprimante de bureau, le **Studio d'impression** propose une solution d'impression pratique, complète et polyvalente pour vos photos.

Ce studio simple d'utilisation vous permet de sélectionner l'un des nombreux modèles d'impression conçus pour une impression d'image unique ou de plusieurs images. L'impression de plusieurs images dans PhotoPlus vous permet d'exploiter au maximum votre papier photo, très cher à l'achat, en disposant plusieurs images sur une même feuille, en utilisant une **mise en page d'impression** ou un modèle de **planche-contact**.

- **Modèles Image unique**
  Pour imprimer une image unique avec prise en charge des options de mise en page (tailles d'impression, position, mise en lés et ajustement des images aux cellules personnalisés ou standard).

- **Modèles Mise en page d'impression**
  Pour des tailles d'impression standard de plusieurs images (orientation portrait/paysage), tailles passeport et tailles d'impression mixtes.

- **Modèles Planche-contact**
  Pour l'impression de miniatures sur la base d'un modèle à plusieurs images — parfait pour créer des étiquettes !

Pour imprimer (en utilisant des modèles) :

1. Cliquez sur le bouton **Studio d'impression** de la barre d'outils **Standard**.
   Le Studio d'impression s'affiche.

2. (Facultatif) Pour ouvrir d'autres images à imprimer, cliquez sur **Ajouter des images**. Sélectionnez une photo à ajouter, puis cliquez sur **Ouvrir**. L'image est ajoutée sous forme de miniature à la galerie.

3. Dans la liste de modèles, à droite, sélectionnez une catégorie de modèles.

4. Pour insérer un modèle dans la zone de mise en page centrale, cliquez sur la miniature correspondante dans la galerie.

5. En fonction du mode d'impression, choisissez les images à utiliser pour l'impression, comme suit :

   - Pour les modèles **Image unique**, vous pouvez sélectionner une image différente dans la galerie d'images située dans la partie inférieure.

   - Pour les modèles **Mise en page d'impression**, effectuez un clic droit sur une miniature de la galerie, puis sélectionnez **Remplir la mise en page avec l'image**. Toutes les cellules pleines ou vides de votre mise en page sont remplies avec l'image sélectionnée. Pour remplir une cellule individuellement, vous pouvez aussi faire glisser une image de substitution vers la cellule cible, à partir de la galerie d'images

située dans la partie inférieure. Vous devez remplir manuellement les cellules d'une mise en page d'impression ; dans les autres modes, les cellules sont automatiquement remplies.

- Pour les modèles **Planche-contact**, utilisez l'option **Répartition** des **Options d'image** pour gérer le remplacement des images.

6. (Facultatif) Dans le volet de gauche, cliquez sur le bouton pour développer les **Options d'image** afin de redimensionner et faire pivoter les images des cellules :

   - Activez **Adapter l'image à la cellule** pour faire tenir l'image dans les limites de la cellule.
   - Activez **Remplir la cellule** pour adapter chaque image à sa cellule.
   - Cochez **Optimiser par rotation** pour adapter la taille des images au format portrait dans des cellules avec une orientation en paysage (et vice versa) pour optimiser l'utilisation de la cellule.

7. (Facultatif) Cochez **Bordure** pour ajouter une bordure de largeur configurable (champ de saisie) et Couleur (cliquez sur l'échantillon pour sélectionner une couleur dans une boîte de dialogue).

8. (Facultatif) Pour ajouter une légende à vos images, cochez **Étiquette.** Dans la liste déroulante, sélectionnez ensuite la date, le nom du fichier image, ou le numéro de séquence à afficher sous chaque image. Pour une

combinaison de formats d'étiquettes, cliquez sur **Modifier**, ajoutez des marqueurs pour créer un nom de modèle, puis cliquez sur **OK** ; la liste déroulante devient alors automatiquement la liste Personnaliser.

9. Cliquez sur **Imprimer** ou sur **Fermer** pour enregistrer les paramètres (sans imprimer).

Pour créer des mises en page au lieu d'utiliser les modèles, vous pouvez changer de mode d'impression et personnaliser les paramètres correspondants.

Pour imprimer en utilisant vos mises en page personnelles :

1. Cliquez sur le bouton **Studio d'impression** de la barre d'outils **Standard**.
   Le Studio d'impression s'affiche.

2. Dans la liste déroulante **Mode**, sélectionnez Image unique, Mise en page d'impression, ou Planche-contact.

3. Dans la section Mise en page, définissez une taille d'impression personnalisée ou standard.

4. (Facultatif) Suivez les instructions relatives au redimensionnement et à la rotation, décrites ci-dessus.

Pour enregistrer la mise en page active et les images :

- Cliquez sur **Enregistrer la mise en page** dans la galerie d'images. PhotoPlus sauvegarde votre mise en page en l'état, avec ou sans images dans les cellules.

Pour ouvrir une nouvelle mise en page, cliquez sur **Ouvrir une mise en page** dans la galerie.

Pour enregistrer la mise en page active sous forme de modèle sans images :

- Effectuez un clic droit sur un modèle dans la liste de droite pour afficher un menu contextuel vous permettant d'ajouter ou de supprimer des modèles ou des catégories. Après avoir sélectionné une catégorie existante ou créé une catégorie personnalisée à l'aide de l'option **Ajouter une catégorie**, effectuez un clic droit puis sélectionnez **Ajouter un modèle** pour enregistrer votre modèle en l'état (sans images dans les cellules).

Définir les options d'affichage

Les options d'affichage suivantes seront appliquées à toutes les pages.

Afficher les cellules	Si l'option est activée, chaque bordure d'une cellule contenant l'image s'affiche.
Afficher les marges	Si l'option est activée, les guides de marge apparaissent en bleu.
Grille	Si l'option est activée, une grille magnétique est appliquée à la mise en page — les cellules seront accrochées à la grille pour faciliter leur positionnement. Utilisez le champ de saisie et/ou l'échantillon Couleur pour définir un intervalle de grille (espacement) ou sélectionnez une autre couleur de grille dans une boîte de dialogue.
Unités	Utilisez le menu déroulant pour sélectionner une autre unité de mesure à utiliser dans les volets Mise en page et Options d'image.

Pour une impression professionnelle, les options Séparations et Prépresse contrôlent les séparations de couleur CMJN et les repères d'impression.

Exporter dans un autre format de fichier

Vous souhaitez parfois enregistrer un fichier dans un format graphique standard. Dans PhotoPlus, on parle alors d'**exportation**.

Exporter une image signifie la convertir en un format de fichier graphique spécifique, différent du format natif de PhotoPlus (.spp). L'image est aplatie et les informations relatives aux calques sont supprimées.

À l'exception du format Photoshop .PSD, seul le format .SPP permet de conserver les données relatives à l'image, telles que les divers calques, les masques ou les données d'image cliquable, qui seraient perdues en cas de conversion en un autre format.

Le processus d'exportation peut être effectué à partir de la boîte de dialogue **Exporter au format image** où vous pouvez comparer des aperçus d'exportation pour plusieurs formats de fichiers avant l'exportation réelle.

Exporter des images

Pour exporter une image :

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Exporter**.
2. Dans la boîte de dialogue Exporter au format image, utilisez l'onglet **Options** pour spécifier la **Zone d'exportation**, la méthode de rééchantillonnage, le **format** du fichier, ainsi que les options spécifiques à celui-ci telles que la profondeur de couleur, la palette, le tramage et la compression.
3. Examinez votre image optimisée, lorsque vous en êtes satisfait(e), cliquez sur le bouton **Exporter**.
4. Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous, choisissez un dossier et entrez un nom de fichier. Le format d'exportation et les paramètres personnalisés sont mémorisés en vue de prochaines exportations. Cliquez sur **OK**.

Pour afficher un aperçu de l'image dans votre navigateur Internet :

- Sélectionnez **Aperçu dans le navigateur** dans le menu **Fichier**. PhotoPlus exporte l'image dans un fichier temporaire, puis ouvre le fichier pour un aperçu dans votre navigateur Internet.

Annexes

Contacter Serif

Le support technique

Pour accéder à l'assistance du support technique ou aux informations sur les produits, consultez:

www.serif.com/fr

Crédits

Ce guide de l'utilisateur, ainsi que le logiciel qu'il décrit sont fournis dans le cadre d'un contrat de licence inclus avec le produit. Le contrat en indique les usages autorisés et interdits.

Marques

Serif est une marque déposée de Serif (Europe) Ltd.

PhotoPlus est une marque déposée de Serif (Europe) Ltd.

Tous les noms de produits sont des marques déposées de Serif (Europe) Ltd.

Microsoft, Windows et le logo Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques sont reconnues.

Windows Vista et le bouton Démarrer Windows Vista sont des marques déposées ou non de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Adobe PhotoShop est une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et dans d'autres pays.

Copyrights

Images numériques ©2008 Hemera Technologies Inc. Tous droits réservés.

Portions Images ©1997-2002 Nova Development Corporation; ©1995 Expressions Computer Software; ©1996-98 CreatiCom, Inc.; ©1996-99 Cliptoart; ©1997 Multimedia Agency Corporation; ©1997-98 Seattle Support Group. Les droits de chacune de ces sociétés sont réservés.

Radiance Software License, Version 1.0
Copyright © 1990 - 2002 The Regents of the University of California, par l'intermédiaire du Lawrence Berkeley National Laboratory. Tous droits réservés.

Ce produit inclut le logiciel Radiance (http://radsite.lbl.gov/) développé par le Lawrence Berkeley National Laboratory (http://www.lbl.gov/).

Copyright © 2002-2011, Industrial Light & Magic, division de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Tous droits réservés.

PhotoStack a été développé avec LEADTOOLS, copyright ©1991-2007 LEAD Technologies, Inc. Tous droits réservés.

©2015 Serif (Europe) Ltd. Tous droits réservés. Cette aide/ ne peut, en tout ou partie, être reproduit(e) sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de Serif (Europe) Ltd.

Serif PhotoPlus X8 © 2015 Serif (Europe) Ltd. Tous droits réservés.

Les sociétés et les noms utilisés dans les échantillons sont fictifs.